



**MARIANA SEIXAS
OLIVEIRA**

**A WEB 2.0 AO SERVIÇO DAS ARTES DO
ESPECTÁCULO**

Proposta de uma plataforma *online* para a promoção da colaboração e comunicação entre intervenientes do sector das artes do espectáculo.



**MARIANA SEIXAS
OLIVEIRA**

A WEB 2.0 AO SERVIÇO DAS ARTES DO ESPECTÁCULO

Proposta de uma plataforma *online* para a promoção da colaboração e comunicação entre intervenientes do sector das artes do espectáculo.

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia ramo Audiovisual Digital, realizada sob a orientação científica do Doutor Pedro Alexandre Ferreira Santos Almeida, Professor Auxiliar Convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro e co-orientação científica do Doutor Jorge Trinidad Ferraz de Abreu, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

Dedico este trabalho aos meus tios, Celeste e Manuel, pelo permanente incentivo e incansável apoio.

o júri

presidente

Prof. Doutor Luis Francisco Mendes Gabriel Pedro

Professor Auxiliar Convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Amílcar Martins

Professor Auxiliar do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Aberta

Prof. Doutor Pedro Alexandre Ferreira Santos Almeida

Professor Auxiliar Convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Jorge Trinidad Ferraz de Abreu

Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Ao meu orientador, Professor Pedro Almeida e co-orientador Professor Jorge Ferraz que me concederam a honra de ser sua orientanda e poder desfrutar dos seus conhecimentos.

À minha família que sempre me apoiou e incentivou a alcançar os meus objectivos.

Ao meu tio Manuel Fernandes de Sá no seu incansável apoio no acompanhamento do trabalho.

Aos amigos e demais familiares que mesmo distantes do processo, contribuíram com seu apoio e carinho. Em especial ao Armindo Moreira e ao Tomé Moreira, pela disponibilidade e apoio.

Aos amigos que o Mestrado me concedeu, sem os quais esta trajectória não teria sido a mesma. Um obrigado especial ao Leonardo Pereira e à Dulce Miranda pelo companheirismo.

A todos os participantes neste estudo, sem os quais esta pesquisa não seria a mesma, o meu muito obrigada pela disponibilidade e colaboração.

Ao professor Carlos Fragateiro pela sua disponibilidade e incentivo.

Ao Teatro do Frio, em especial ao Rodrigo Malvar, pela sua colaboração no estudo e pelo incentivo dado ao projecto.

A todos aqueles que estiveram directa ou indirectamente ligados ao desenvolvimento desta dissertação.

palavras-chave

Web 2.0, internet, artes do espectáculo, plataforma de colaboração, trabalho cooperativo, redes profissionais, vídeo.

resumo

O presente trabalho reporta-se à proposta de um modelo conceptual de plataforma web de apoio às artes do espectáculo que, para além do acesso a informação, abra espaço para a comunicação e cooperação entre os vários intervenientes do sector. Pelos vários intervenientes do sector, entendem-se os profissionais da área nas suas mais variadas vertentes, agentes culturais e programadores e o público que costuma frequentar este tipo de actividades culturais.

Da investigação desenvolvida para a criação da proposta, verificou-se a existência de espaço e expectativa pela implementação de serviços deste tipo que potenciem o diálogo e a troca de saberes e fazeres.

A presente investigação pretende, assim, propor um espaço *online* de convergência que, por um lado, permita aos profissionais do sector alargarem as suas redes profissionais e combater o regime de intermitência ligado ao trabalho na área e, por outro possibilite ao público interagir e ter um contacto mais directo com os processos de trabalho e criação, potenciando assim a motivação de públicos. Aos agentes culturais pretende-se oferecer um espaço de consulta que permita agilizar o trabalho de programação e lhes permita ter, ao mesmo tempo, um papel mais interventivo nos processos de criação.

A proposta de plataforma desenvolvida ao longo desta investigação resulta de toda a pesquisa desenvolvida e dos dados recolhidos que permitiram, numa primeira fase, compreender as necessidades efectivas dos intervenientes no sector (profissionais, agentes culturais e público) bem como a adequação das ferramentas a implementar. Numa segunda fase, a recolha permitiu testar o modelo proposto e validá-lo como uma proposta viável, indiciando um interesse elevado de uso e fidelização dos seus *targets*.

keywords

Web 2.0, internet, performing arts, collaboration platform, cooperative work, professional networks, video.

abstract

The present work aims the creating a web platform conceptual model that provides support to performing arts. Apart from offering access to information, the platform is targeted to the creation of opportunities for communication and cooperation among the various sector agents (performing arts professionals, cultural agents, and the public).

The research carried showed that there is both a need and an opportunity to implement such kind of services; services promoting the dialog and exchange of knowledge and practices.

This work wishes to propose the creation of an online space of convergence. This space should allow performing arts professionals to broad their professional networks contributing for reducing the work discontinuity in the sector. It should allow the public to interact and have a closer contact with the creativity processes, in order to increase its motivation. And finally, it should offer cultural agents a search space, supporting their work planning activities and allowing them a more intervenient role in the creative processes.

The platform proposal developed in this study is based on research and data collection. In a first phase, it allowed to understand the effective needs of the sector agents (performing arts professionals, cultural agents, and the public), and the adequacy of the tools proposed by the model. On a second phase, the data collected allowed the testing of the proposed model and its validation as a viable proposal with important indications regarding its suitability to the proposed goals.

ÍNDICE

1.INTRODUÇÃO	6
1.1.Contextualização	6
1.2. Quadro de referência/problemática	6
1.3. Apresentação do problema	7
1.4. Relevância do estudo	8
1.5. Objectivos	8
1.6. Questão de investigação	9
1.7. Hipóteses	9
1.8. Resultados esperados	9
1.9. Modelo de análise	10
1.10. Organização da dissertação	12
2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	13
2.1. A Sociedade em Rede – uma nova configuração	13
2.2. Convergência mediática e suas implicações no processo comunicacional	17
2.3. As motivações do receptor - teoria dos usos e gratificações	21
2.4. O estado da arte do mercado cultural no sector das artes do espectáculo	23
2.5. A Web 2.0 e o seu potencial inovador para o sector cultural	28
2.6. Plataformas tecnológicas de apoio às artes do espectáculo	33
2.6.1. Objectivos	33
2.6.2. Estratégias e ferramentas usadas	35
2.6.3. Análise crítica das principais soluções adoptadas	41
3. METODOLOGIA	43
3.1. Método de investigação	43
3.2. Recolha de dados	43
3.3. Amostra	46
3.4. Instrumento de recolha de dados	46
3.5. Tratamento dos dados	48

3.6. Análise dos dados	49
3.6.1. Sobre os resultados obtidos	49
4. PROPOSTA CONCEPTUAL DE UMA PLATAFORMA DE AGILIZAÇÃO DA COMUNICAÇÃO ENTRE OS INTERVENIENTES DO SECTOR DAS ARTES DO ESPECTÁCULO	51
4.1. Apresentação da plataforma	51
4.1.1. Objectivo da plataforma	51
4.1.2. Público-Alvo	52
4.2. Análise dos resultados da recolha de dados	53
4.2.1. Objectivos da recolha de dados	53
4.2.2. Sobre a metodologia adoptada	54
4.2.3. Análise dos resultados obtidos	55
4.2.4. Conclusões retiradas	59
4.3. Proposta do modelo de plataforma	60
4.3.1. Modelo conceptual de sistema	60
4.3.2. Modelo de funcionamento	61
4.3.3. Interface	69
4.3.4. Ferramentas de interacção que potenciem a cooperação	75
4.3.5. As potencialidades da inclusão de vídeo na plataforma	80
4.3.6. Concepção do vídeo ilustrativo do funcionamento da plataforma	83
5. AVALIAÇÃO DO MODELO DE PLATAFORMA PROPOSTO	87
5.1. Objectivos da recolha de dados	87
5.2. Instrumento de recolha de dados	88
5.3. Tratamento dos dados	90
5.4. Análise dos resultados obtidos	90
5.5. Conclusões – Avaliação do modelo proposto	97
6. CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104

ANEXOS	111
Anexo A – Primeiro Questionário	111
Anexo B – Segundo Questionário (Avaliação do Modelo Proposto)	125
Anexo C – Vídeo Ilustrativo do funcionamento da plataforma (CD disponível na contracapa do documento)	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Página inicial da plataforma Pisa-Papeis	35
Figura 2. Página inicial da plataforma Kártes	38
Figura 3. Página inicial da plataforma Arte em Rede	40
Figura 4. Etapas da investigação	44
Figura 5. Esquema de ligação entre páginas – Modelo de Sistema	61
Figura 6. Janela de registo na plataforma	62
Figura 7. Sistema de comentário da Área Work in Progress	64
Figura 8. Esquema da Área Backoffice	66
Figura 9. Conteúdos da Área Informação	66
Figura 10. Conteúdos da Área Companhias	67
Figura 11. Conteúdos da Área Profissionais	68
Figura 12. Conteúdos da Área Work in Progress	69
Figura 13. Conteúdos da Área Fórum	69
Figura 14. Logótipo da plataforma	70
Figura 15. Exemplo das referências usadas na criação do logótipo	70
Figura 16. Exemplo de uma das páginas da plataforma, onde se apresenta a estrutura modular de organização dos conteúdos, bem como a linguagem visual adoptada	71
Figura 17. Estrutura modular usada na organização das Áreas Informação e Fórum	72
Figura 18. Estrutura modular usada na organização das Áreas Companhias e Profissionais	72
Figura 19. Estrutura modular usada na organização da Área Work in Progress	73
Figura 20. Exemplo da permanência dos menus ao longo da experiência de navegação	73
Figura 21. Menu principal no estado <i>roll out</i>	74
Figura 22. Menu principal no estado <i>roll over</i>	74
Figura 23. Exemplo da hierarquia de navegação	75
Figura 24. Esquema de ligações entre utilizadores – Objectivo da plataforma	84
Figura 25. Sequências do vídeo	85
Figura 26. Página criada no Vimeo para disponibilização do vídeo à amostra	86

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1. Síntese dos resultados à questão 1.6.	91
---	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Síntese dos resultados à questão 2.4. do primeiro Inquérito	56
Gráfico 2. Síntese dos resultados à questão 4.1. do primeiro Inquérito	58
Gráfico 3. Classificação do nível de utilidade das funcionalidades disponíveis por parte da categoria dos Agentes Culturais	92
Gráfico 4. Classificação do nível de utilidade das funcionalidades disponíveis por parte da categoria dos Profissionais	93
Gráfico 5. Classificação do nível de utilidade das funcionalidades disponíveis por parte da categoria do Público	93
Gráfico 6. Síntese dos resultados à questão 2.2.	94
Gráfico 7. Síntese dos resultados à questão 2.3.	95
Gráfico 8. Síntese dos resultados às questões 3.1. e 3.2.	95
Gráfico 9. Síntese dos resultados à questão 3.3.	96

1.INTRODUÇÃO

1.1.Contextualização

Na presente investigação, a importância da Web 2.0 reporta-se essencialmente às potencialidades que esta disponibiliza para a criação de redes sociais estabelecidas através da rede e potenciadas pelas ferramentas que esta oferece para a interacção e colaboração entre indivíduos do sector das artes do espectáculo.

Ao longo da investigação constatou-se que as plataformas nacionais de apoio as artes do espectáculo existentes na web, apesar de terem objectivos claramente definidos e distintos entre si, funcionam de forma bastante fechada, operando apenas como repositórios de informações e contactos relacionados com a área das artes do espectáculo. Encontram-se abertas aos utilizadores apenas para a inclusão de novas informações ou actualizações das já existentes.

Se por um lado é positivo, apercebermo-nos que existe um interesse e uma preocupação cada vez maior na adaptação às novas formas de comunicação e difusão características da nova era da informação, por outro lado constata-se que ainda não existe um aproveitamento das potencialidades inerentes a este meio.

Conclui-se, assim, que se torna pertinente pensar em estratégias mais comunicativas que permitam aos utilizadores intervir nestes espaços *online*. Para tal, é necessário pensar na implementação de novas dinâmicas que potenciem a participação dos utilizadores nestes espaços. É necessário criarem-se espaços mais abertos ao diálogo e partilha dentro do sector, contrapondo o circuito fechado inerente ao mesmo.

Devem ser criadas novas estratégias que aproveitem, da melhor forma, as ferramentas disponíveis para a criação de novas dinâmicas interactivas que permitam a cooperação e o diálogo entre os vários intervenientes do sector, potenciando o alargamento das suas redes. Isto não será mais do que aproveitar o verdadeiro potencial da Web 2.0. e a própria estrutura de rede e de intermitência do trabalho no sector.

1.2. Quadro de referência/problemática

Este trabalho de investigação pretende analisar as possibilidades de inovação que a Web 2.0 pode introduzir no sector das artes do espectáculo, não só a nível de comunicação mas essencialmente a nível de cooperação entre os vários intervenientes do sector. Tal como todos os sectores, também o sector cultural deve aproveitar o novo contexto tecnológico da era da informação, para se reposicionar num mercado cada vez mais competitivo.

Esta investigação propõe-se conceptualizar uma plataforma de suporte às artes do espectáculo, que agilize a comunicação entre os intervenientes do sector e que ao mesmo tempo desperte e motive o público em geral para as artes do espectáculo. Para isso será necessário avaliar ferramentas que tragam algo de novo para o sector das artes do espectáculo promovendo e facilitando a comunicação e o trabalho colaborativo entre os indivíduos do sector.

Contudo não se pretende propor uma substituição das salas de espectáculo por uma sala virtual, uma vez que faz parte da essência do próprio trabalho esse espaço presencial, partilhado entre público e actores. O que se pretende é abrir mais uma porta à colaboração e difusão no sector, aproveitando para isso o potencial interactivo da web 2.0 e o sistema de trabalho dos profissionais das artes do espectáculo, que como se constatou na fase inicial de pesquisa assenta na intermitência e no funcionamento em redes de contactos. Na secção 2.4. estas características do trabalho no sector serão analisadas com maior detalhe.

Na pesquisa levada a cabo e nas conversas mantidas com profissionais do sector conclui-se que o regime de trabalho dos profissionais do sector das artes do espectáculo é um trabalho caracterizado pela intermitência (períodos de trabalho não superiores a 3 meses, seguidos de períodos de não trabalho). Estes profissionais funcionam em redes de contactos que permitem gerir esta precariedade e ao mesmo tempo possibilitam uma forma de trabalho mais cooperativa onde existe uma partilha de “saberes” e de conhecimento ao nível do “saber fazer”.

Constatou-se que este regime de trabalho, intermitente e em rede, poderá, potencialmente, beneficiar da implementação de uma plataforma Web que funcione como extensão dessas redes. Uma plataforma que permita a realização de trabalhos em conjunto, a troca de informações e contactos e ao mesmo tempo a interacção directa com o público.

1.3. Apresentação do problema

A problemática desta investigação foi levantada pela constatação de que as plataformas nacionais de apoio às artes do espectáculo existentes na web funcionam de forma fechada e como meros repositórios de informação, não deixando muito espaço para a interacção e cooperação entre utilizadores.

Para além disso, o recurso à web é cada vez mais essencial para a difusão de trabalhos e de informação. As suas potencialidades são inúmeras e constata-se que o sector cultural ainda não aproveita as suas potencialidades interactivas, recorrendo-se delas apenas para difundir informação.

Neste contexto, a problemática desta investigação relaciona-se com a viabilidade/necessidade da implementação de uma plataforma web que permita a cooperação e interactividade entre os vários intervenientes no sector das artes do espectáculo (profissionais, agentes culturais e público).

Para propor uma plataforma deste tipo, durante o processo de investigação é fundamental compreender as limitações e potencialidades de um espaço com estas características.

É necessário realizar um levantamento rigoroso das ferramentas de interacção que potenciam a cooperação, tendo sempre em atenção as necessidades de uso dos potenciais utilizadores e o grau de conhecimento tecnológico da maioria dos indivíduos envolvidos no estudo. Há também que determinar as melhores estratégias de implementação, bem como de difusão de uma plataforma deste tipo. Determinar e perceber quais serão as potencialidades e limitações no recurso a ferramentas e aplicações existentes na web.

Pretende-se assim pensar numa plataforma optimizada, que para além de agilizar a comunicação entre os vários intervenientes do sector, seja também um espaço virtual de cooperação e trabalho conjunto, onde o próprio público é convidado a participar no processo de criação.

1.4. Relevância do estudo

O regime de trabalho destes profissionais assenta na intermitência e depende das redes sociais que se estabelecem no espaço físico. O potencial da web 2.0 e das suas ferramentas e aplicações poderá trazer enormes benefícios para o sector cultural das artes do espectáculo e dos seus profissionais, permitindo a estes alargar as suas redes e divulgar em maior escala os seus trabalhos. Pela parte do público esta conjuntura poderá, igualmente, facilitar o *feedback* relativo às obras artísticas.

Neste contexto, espera-se que esta dissertação possa ser um instrumento útil para pensar em novos modos de acção dentro do sector cultural das artes do espectáculo.

1.5. Objectivos

Primários:

O principal objectivo desta dissertação é a criação de um modelo de plataforma *online* de apoio às artes do espectáculo. Modelo esse que assente essencialmente na promoção da interactividade dos agentes envolvidos neste sector (profissionais, agentes culturais e público). Mais do que um repositório de informação acerca do sector, pretende-se que a plataforma seja aberta à participação dos seus utilizadores.

Com este modelo pretende-se incentivar o trabalho cooperativo e colaborativo entre os criativos do sector, bem como estreitar as vias de comunicação destes com os agentes culturais e com o público para o qual criam.

A investigação levada a cabo permitirá a criação de um modelo que se espera vá ao encontro das verdadeiras necessidades de uso e de comunicação dos vários agentes do sector, bem como a criação de um modelo que seja viável e exequível.

Com este modelo deseja-se aproveitar as potencialidades da Web 2.0 e das suas ferramentas, para oferecer um serviço que complemente e facilite o diálogo entre todos os intervenientes do sector.

Secundários:

Por um lado, pretende-se compreender a necessidade de estabelecimento de novas dinâmicas de cooperação e parceria, para que num sistema em rede seja possível potenciar as capacidades criativas dos indivíduos do sector, bem como a qualidade dos seus trabalhos.

Por outro lado, pretende-se compreender se uma plataforma deste tipo não poderá contribuir para a resolução de algumas lacunas existentes na comunicação entre companhias de teatro e instituições acolhedoras, como também as lacunas cometidas na divulgação dos projectos e na motivação dos públicos.

1.6. Questão de investigação:

Que tipo de plataforma Web poderá auxiliar e potenciar a comunicação e cooperação entre os vários intervenientes do sector das artes e do espectáculo (artistas, agentes culturais e público)?

1.7. Hipóteses

Hipóteses de resposta à mesma:

- Uma plataforma que aproveite o potencial da web 2.0, das suas ferramentas e aplicações, poderá trazer benefícios ao sector cultural das artes do espectáculo e dos seus profissionais.
- Uma plataforma que além de um vasto repositório de informação (espectáculos, companhias, profissionais, instituições, apoios, concursos, lei, escolas, formações, link's para outros sites nacionais e internacionais da área), assente essencialmente na interacção e comunicação entre criativos, agentes culturais e público poderá dar um grande apoio na afirmação dos profissionais das artes do espectáculo, na agilização do trabalho dos agentes culturais e na motivação de públicos.
- Uma plataforma que possibilite a criação de uma rede de trabalho colaborativo, que auxilie os processos de trabalho dos profissionais e as tomadas de decisão dos agentes culturais e, por outro lado, potencie a motivação de públicos.

1.8. Resultados esperados

Com esta dissertação pretende-se criar a base para uma possível futura implementação do sistema proposto, onde se idealiza um espaço interdisciplinar virtual de convergência e encontro entre criativos, programadores e público.

A investigação que dará origem ao modelo conceptual desta plataforma poderá trazer benefícios para a área das artes do espectáculo, no sentido de agilizar o trabalho dos agentes culturais, a criação artística e a formação de públicos.

Relativamente aos resultados esperados, esta dissertação pretende encontrar um modelo de plataforma que tenha um potencial verdadeiramente inovador para o sector das artes do espectáculo. Uma plataforma que por um lado colmate a precariedade inerente ao trabalho na área e por outro permita aos seus utilizadores alargar as suas redes profissionais e criativas.

Para a comunidade científica em geral, ligada ao sector cultural e a outros campos de actuação, espera-se que esta investigação os sensibilize para as potencialidades cooperativas e interactivas da Web 2.0., quando aplicadas estratégias de adequação a contextos específicos de trabalho, que não apenas académicos ou de investigação.

De uma forma geral, espera-se que esta dissertação consciencialize e sensibilize o sector para as potencialidades existentes na Web, na redefinição de novas estratégias e políticas culturais que incentivem a introdução do potencial interactivo deste meio nas estratégias comunicacionais das entidades culturais, fomentando a adequação de novas formas de comunicação e colaboração direccionadas a todos os intervenientes no sector.

1.9. Modelo de análise

O modelo de análise apresentado prevê a apresentação dos dois conceitos chave da investigação: as Artes do Espectáculo (o conteúdo) e ferramentas Web 2.0 (como meio de difusão e colaboração).

CONCEITOS	DIMENSÕES	INDICADORES
ARTES DO ESPECTÁCULO	Características do trabalho na área das artes do espectáculo.	Regime de trabalho caracterizado pela intermitência. Funcionamento em rede: redes que funcionam como plataformas de inter-conhecimento e subsistência no mundo da arte teatral ao mesmo tempo que permitem a mobilidade dos artistas. Importância de quebrar rotinas, ou seja, trabalhar com outros criativos, com outras estruturas – experimentar novos modos de fazer.
	Necessidades dos agentes culturais/programadores	Saber o máximo, no mínimo tempo possível. Necessidade de terem programações variadas – para todos os públicos.
	Público	Terem mais informações acerca de um espectáculo, por exemplo a possibilidade de visionar um clip vídeo. Maior abertura.

WEB 2.0	Definição	Troca e Partilha: interactividade e sociabilização
	Plataformas nacionais de apoio às artes do espectáculo	<p>Funcionam como repositórios de informação.</p> <p>São fechadas à participação do utilizador.</p> <p>Não aproveitam as potencialidades interactivas da web2.0.</p>
	Potencialidades da web 2.0. para o sector das artes do espectáculo	<p>Interactividade.</p> <p>Trabalho cooperativo e colaborativo.</p> <p>Difusão em maior escala.</p> <p>Comunicação em tempo real.</p> <p>Conjugação de vários suportes: texto, imagem, vídeo e áudio.</p> <p>Possibilidade de efectuar transferências de ficheiros.</p> <p>Obter todas as informações necessárias acerca de um espectáculo, companhia ou profissional.</p> <p>Potenciar a troca e partilha de ideias, experiências e modos de fazer.</p>

1.10. Organização da dissertação

CAPÍTULOS	TÍTULO/DESCRIÇÃO
Capítulo 1	Introdução <ul style="list-style-type: none">• Apresenta uma descrição geral do trabalho, abordando o tema da pesquisa, os objectivos, o problema, a justificativa teórica e prática.
Capítulo 2	Enquadramento Teórico <ul style="list-style-type: none">• Apresenta a revisão da literatura sobre a sociedade em rede, a convergência mediática, teoria dos usos e gratificações, o estado da arte do sector das artes do espectáculo, análise das plataformas nacionais de apoio às artes do espectáculo existentes na web.• Contextualização da temática abordada no panorama da sociedade contemporânea actual.• Aproximação ao problema, concluindo-se que o regime de trabalho dos profissionais do sector das artes do espectáculo é um trabalho caracterizado pela intermitência e pelo funcionamento em redes de contactos profissionais.
Capítulo 3	Metodologia <ul style="list-style-type: none">• Apresenta os procedimentos metodológicos adoptados na investigação.
Capítulo 4	Proposta conceptual de uma plataforma de agilização da comunicação entre os intervenientes do sector das artes do espectáculo <ul style="list-style-type: none">• Apresenta a proposta do modelo de plataforma.• Apresenta os resultados da recolha de dados.• Descreve os objectivos, o público-alvo, o modelo de funcionamento, a interface, as ferramentas de interacção e as potencialidades da inclusão do vídeo.
Capítulo 5	Avaliação do Modelo de Plataforma Proposto <ul style="list-style-type: none">• Apresenta a metodologia e o instrumento de recolha de dados adoptados na segunda recolha de dados, bem como o tratamento e os resultados obtidos.• Em função dos resultados avalia o modelo de plataforma proposto no capítulo anterior e apresenta possíveis revisões ao mesmo.
Capítulo 6	Conclusão. <ul style="list-style-type: none">• Apresenta as conclusões deste trabalho.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1. A Sociedade em Rede – uma nova configuração

Desde o final do século XX que se tem vindo a assistir a uma transformação profunda na sociedade e em todas as formas de experiência humana. Esta transformação deve-se a uma revolução tecnológica, centrada nas tecnologias da informação, que traz consigo profundas transformações, nos usos, comportamentos, na organização das estruturas sociais, económicas e humanas (Castells, 1999a). Segundo Caraça (2005) estas transformações provocaram uma alteração do contexto em que se desenvolvem todas as actividades humanas (p.7).

Para Santos (s.d.), a nova reconfiguração social, que se estabelece a partir desta nova revolução, chamada de sociedade pós-industrial, sociedade informática, sociedade do conhecimento, sociedade tecnizada ou sociedade em rede, é caracterizada por diversos autores como uma sociedade globalizada, grandemente tecnizada e informatizada, com o enfoque na produção económica centrada no sector dos serviços e com a utilização intensiva do conhecimento através das inovações tecnológicas oferecidas pela microelectrónica, pela informática e pelas novas tecnologias de comunicação, onde se coloca o conhecimento numa posição de privilégio, como fonte de valor e poder (p.1).

A relação entre o Estado, a economia e a sociedade também se alterou. As formas de comunicação introduzidas pelas novas tecnologias levaram, a um maior acesso à informação, a uma maior troca de informação e conhecimento que *“bifurca numa linguagem digital universal e numa economia global”*. (Castells, 1999a)

Ainda segundo Castells (1999a), assiste-se a um novo modo de desenvolvimento, o desenvolvimento informacional que é característico da sociedade em rede. Hoje em dia, pelo menos nos países desenvolvidos, a fonte de produtividade encontra-se na tecnologia de produção de conhecimento, de processamento de informação e de comunicação de símbolos. Esta alteração do sistema produtivo, vai remodelar toda a esfera social, todas as estruturas sociais sofrem transformações profundas e reconfiguram-se adaptando-se a este novo modo de desenvolvimento.

Pelas palavras de Caraça (2005), a grande transformação de todo o sistema societal deve-se à mudança do processo de comunicação, na sociedade em rede *“o processo básico comunicacional não é uma “troca”, mas sim uma “partilha”. Depois de uma “transacção de informação”, ambas as partes detêm a informação que foi objecto da transacção, desde que, naturalmente, a capacidade do receptor seja adequada. O que implica que o valor económico associado a essa transacção deva, agora, ser equacionado de um modo totalmente diferente.”* (p. 8).

As mudanças das práticas sociais, associadas à sociedade em rede podem, segundo Castells (2004b), ser medidas através de cinco dimensões individualizadas: *“a melhoria individual, o empowerment individual, o consumo individual, a selectividade das redes e a construção de identidade”*.

Estas transformações, também se vão reflectir nas configurações e percepções do tempo e do espaço, que sob o efeito do paradigma comunicacional, vão adquirir uma nova configuração - o espaço de fluxos. Esta nova configuração espacial resulta do efeito da introdução das tecnologias da informação e das novas formas e processos sociais consequentes do actual processo de mudança histórica. *“É o novo espaço de fluxos de comunicação e informação que se tem tornado a manifestação espacial predominante de poder e função nas nossas sociedades.”* (Castells, 2007c: 495)

Numa fase inicial, este espaço começou por se reflectir na economia. A possibilidade de gerir o trabalho a partir da rede, permitiu a descentralização dos serviços e da produção. No entanto, as decisões continuam a ser tomadas a partir dos grandes centros económicos, onde se encontra o poder e o conhecimento.

“O espaço de fluxos da Era da Informação domina o espaço de lugares das culturas das pessoas. O tempo intemporal, como tendência social rumo à invalidação do tempo pela tecnologia, supera a lógica do tempo cronológico da era industrial.” (Castells, 1999a: 420)

O que é relevante na introdução da rede como centro dos sistemas económicos é a versatilidade que a rede permite na ligação dos centros de produção e consumo de serviços numa rede global com base em fluxos de informação. A possibilidade de ligar à rede e coordenar a partir da rede permite uma maior flexibilização e agilização do trabalho. É possível trabalhar num mesmo projecto ou produto, em tempo real, a partir de pontos geográficos distantes. A produção é deslocalizada mas *on time*, ou seja, o sistema de produção é dividido por vários pontos geográficos, cada um especializado na produção de determinada peça ou parte do produto, depois tudo é montado num mesmo local. Ora isto, só se torna possível através do acesso à rede, só assim é viável coordenar um processo de produção descentralizado.

“As redes informáticas mundiais já permitem às empresas ligar todos os aspectos relativos à calendarização, conteúdo e difusão dos processos de desenvolvimento dos produtos dispersos no conjunto de todo o planeta, as quais oferecem um sistema de transporte de dados e permitem criar um espaço virtual em que os bens e serviços são propostos e trocados à escala global e no qual os indivíduos fisicamente separados têm capacidade de interacção e comunicação uns com os outros em tempo real, instaurando novas formas de cooperação no seio das organizações e entre elas.” (Ricardo, sd: 1)

Esta descentralização dos serviços, permitida pela integração na rede, aliada a uma flexibilidade cada vez maior na relação das tarefas com o contexto histórico da experiência, vai ter consequências profundas em toda a lógica espacial e vai se alargar a toda a experiência espacial humana. As cidades sofrem uma transformação na sua estrutura organizacional, a lógica espacial do trabalho e da experiência quotidiana também se altera.

Assim os processos dominantes na nova sociedade são o conjunto de elementos que sustentam os fluxos (de capital, de informação, de tecnologia, de interacção organizacional, etc.). *“É a organização espacial das elites administrativas, que constituem a lógica espacial predominante na sociedade informacional. (...) O caminho da sociedade é para um espaço de fluxos a-histórico em*

rede que visa impor a sua lógica nos lugares fragmentados e espalhados, cada vez menos relacionados uns com os outros e cada vez menos capazes de compartilhar códigos culturais”. (Castells:2007c: 555)

Assiste-se assim ao rompimento dos padrões espaciais de comportamento que se passam a constituir numa rede fluida de intercâmbios que forma a base do surgimento de um novo tipo de espaço, o espaço de fluxos.

“Todas as expressões de todos os tempos e de todos os espaços misturam-se no mesmo hipertexto, reorganizado e comunicado a qualquer hora, em qualquer lugar, em função apenas dos interesses dos emissores e dos humores dos receptores. Essa virtualidade é a nossa realidade porque está na estrutura desses sistemas simbólicos intemporais desprovidos de lugar cujas categorias construímos e cujas imagens, também por nós evocadas, modelam o comportamento, influenciam a política, acalentam sonhos e provocam pesadelos. Essa é a nova estrutura social da Era da Informação, por mim chamada de sociedade em rede porque constituída de redes de produção, poder e experiência, que constroem a cultura da virtualidade nos fluxos globais os quais, por sua vez, transcendem o tempo e o espaço.” (Castells, 1999a: 420)

Ainda segundo Castells (1999a) as funções e os processos dominantes, na Era da Informação, organizam-se, cada vez mais, em torno de redes e isto representa o culminar de uma tendência histórica. *“As redes constituem a nova morfologia das sociedades e a difusão da sua lógica modifica substancialmente as operações e resultados dos processos de produção, experiência, poder e cultura.”* (Castells, 2007c:605) A inclusão/exclusão em redes e as relações que se estabelecem entre elas, possibilitadas pelas tecnologias de informação, configuram os processos e funções dominantes nas nossas sociedades.

As relações sociais entre capital e trabalho também estão profundamente alteradas, uma vez que existe uma rede global e integrada de capital cuja movimentação determina a economia. Continua a existir unidade no processo de trabalho, em todas as redes globais, mas ao mesmo tempo, existe diferenciação do trabalho, segmentação dos trabalhadores e desagregação da mão-de-obra numa escala global. As relações de produção foram dissociadas da sua existência real. *“Sob as condições da sociedade em rede, o capital é coordenado globalmente, o trabalho tende a ser individualizado.”* (Castells:1999 a)

“A Internet poderá estar na vanguarda duma visão muito diferente do trabalho e da sociedade. Esta visão assenta numa forma de organização, naturalmente concebida para se difundir, que passa por uma estrutura de responsabilidade e de autoridade mais descentralizada.” (Ricardo, sd: 5)

As transformações organizacionais da sociedade e da economia devem-se à organização flexível em rede, que permite uma maior eficácia e produtividade num mundo dominado pela globalização e pela importância estratégica do conhecimento e da informação. *“A Internet está a converter-se na plataforma tecnológica por excelência da sociedade em rede.”* (Cardoso, et al., 2005: 82)

Cada vez mais as empresas organizam-se em rede, e novos modelos vão sendo criados com o fim de explorar as novas condições de mercado emergentes na sociedade em rede. Empresas e indivíduos recorrem à Internet, para por em circulação produtos que conceberam. *“O consumidor assume, pouco a pouco, o papel determinante reservado antigamente ao produtor. Se esta alteração paradigmática se confirmar, a cadeia de valor poderá ser completamente transformada numa série de actividades.”* (Ricardo, sd: 5)

Ainda segundo Ricardo, a cadeia de valor entre oferta e procura, nesta nova forma social, também tende a transformar-se, *“Do lado da oferta, começam a aparecer novas formas de organização do trabalho, de fabrico e distribuição de produtos, de entrada no mercado e de cooperação. Do lado da procura, o consumo está a tornar-se activo.”* (Ricardo, sd: 5)

Para Cardoso et al. (2005), a contribuição de cada cultura e de cada país para a configuração da rede global, depende da quantidade e da tipologia das pessoas que utilizam a Internet (p.83).

“Mas todas as sociedades da Era da Informação são, sem dúvida, penetradas com diferente intensidade pela lógica difusa da sociedade em rede, cuja expansão dinâmica aos poucos absorve e supera as formas sociais preexistentes.” (Castells, 1999a: 425)

O Caso de Portugal

Na passagem para o século XXI, Portugal assume-se como uma pequena economia plenamente integrada no espaço europeu que se encontra num processo de transição de uma sociedade industrial para uma sociedade informacional.

“No espaço de 30 anos, o país depôs uma ditadura de meio século, viveu um período revolucionário de grande conturbação e debate político, consolidou um regime democrático, desenvolveu as estruturas de um Estado-Providência e integrou as suas instituições no espaço europeu. Sob muitos aspectos aproximou-se assim fortemente dos modelos políticos de boa parte dos países ocidentais, Enfrentando na viragem para o séc. XXI problemas e desafios semelhantes aos encarados em muitas destas nações.” (Cardoso, et al., 2005: 70)

O grau de abertura, de Portugal ao exterior, traduz-se quer no crescimento do comércio externo, quer nos fluxos de investimento externo.

No entanto, a capacidade de produção tecnológica, ou de inovação das empresas ainda fica aquém dos índices dos países desenvolvidos. *“...ao contrário do que se passa nos países desenvolvidos, em Portugal são as unidades de investigação, e não as empresas, o tipo de instituições que mais patenteiam, indiciando a fraca incorporação de actividades de inovação nas estruturas produtivas. (Godinho, Mendonça e Pereira, 2003).”* (Cardoso, et al., 2005: 44)

Actualmente em Portugal, co-existe uma pequena minoria de empresas altamente inovadoras, com recursos humanos fortemente qualificados que apostam em produtos inovadores e em múltiplas parcerias, a par de empresas tradicionais, não inovadoras, de baixo perfil tecnológico, com mão-de-obra pouco qualificada e com um nível cooperativo limitado. (Cardoso, et al., 2005)

Esta tendência para o baixo investimento do país em inovação e a dificuldade das empresas em acompanhar as tendências tecnológicas, não se prende com a capacidade de inovação tecnológica das mesmas, mas sim com a resistência à mudança organizacional implícita nelas.

Em Portugal os principais obstáculos à transição para a sociedade em rede devem-se à generalidade dos baixos níveis de qualificação da população, principalmente, da inserida no mercado de trabalho. (Cardoso, et al., 2005)

Portugal é um país que ainda se encontra numa fase de transição de uma sociedade industrial para uma sociedade informacional. Segundo as palavras de Castells, Portugal é ainda uma sociedade proto-industrial que procura alcançar um proto-informacionalismo. (Cardoso, et al., 2005: 113)

A fraca performance da economia portuguesa, deve-se essencialmente à falta de investimento em inovação, e esta é uma característica essencial das economias informacionais e das sociedades em rede.

Face aos restantes países desenvolvidos, que se encontram neste momento numa plena sociedade em rede altamente informacionalizada e tecnizada, Portugal encontra-se numa posição de *“uma sociedade proto-informacional ou, se preferirmos em transição para uma sociedade informacional. Uma sociedade onde a manifestação das estruturas organizativas e de produção em rede despontam e convivem com os, ainda dominantes modelos económicos característicos das sociedades industriais.”* (Cardoso, et al., 2005: 128)

2.2. Convergência mediática e suas implicações no processo comunicacional

A convergência dos meios de comunicação social prevê uma teia de possibilidades de onde se destacam a televisão, o telefone e a Internet. Foi o surgimento da *World Wide Web* como meio de disponibilização de informação e conteúdos que veio permitir a massificação da informação. *“...o surgimento da Internet permitiu numa primeira fase a migração para o online digital dos mass media tradicionais, criando as pontes necessárias entre velhos e novos media. Numa segunda fase, a mesma Internet, introduziu o estabelecimento de um cada vez maior número de interligações entre todos os media, fossem digitais ou analógicos.”* (Cardoso, et al., 2005: 226)

Cada vez mais os meios vão de encontro às necessidades de comunicação e interacção dos indivíduos. O surgimento destes novos meios pressupõe uma nova experiência dos utilizadores uma vez que eles podem participar na produção e selecção da informação que querem consumir. A Internet, além de disponibilizar a informação permite ao utilizador /receptor ser simultaneamente emissor.

Um dos fenómenos sociais da convergência está relacionada com o facto das audiências –ao contrário do que acontecia nos estudos dos anos 30 do século XX- deixarem de ser tratadas como massas homogéneas sem opinião ou preferências. O utilizador deixou de ser um agente passivo, através da interactividade disponibilizada pelos novos meios e passou a responder no sentido do

fluxo comunicacional. Ele tem liberdade de escolha sobre o que quer ver, quando, onde e em que meio.

Cardoso et al (2005) afirmam que o aparecimento e utilização da Internet está a provocar transformações *“substanciais nas práticas comunicacionais, nos meios de comunicação, nos conteúdos disponíveis, nos modos de interactividade e, ainda, nas opiniões que se vão formando socialmente sobre diferentes media.”* (p. 199)

Importa começar por definir o que se entende por fenómenos de Convergência Mediática e de que forma estes fenómenos têm vindo a alterar a morfologia da relação emissor-receptor.

Estes fenómenos não são mais do que a queda de fronteiras físicas e operacionais entre os Meios de Comunicação de Massa e outros serviços de comunicação ou dispositivos de consumo como o telefone, a rádio, e mais recentemente a informática e a Internet. (Martinez, Diaz, 2003). Surgiram novos meios interactivos e a *“(...)convergência física destes para um único dispositivo tecnológico de transporte de dados mediados por um interface digital [permite ser acedido] através de uma multiplicidade de dispositivos, mediante muitos tipos de rede, utilizando os serviços que uma grande quantidade de empresas distribuidoras de produtos e serviços tradicionalmente distintos, oferecem”* (Diaz, 2003).

Serão estes novos meios individualizados em si, como o telemóvel, o PC e a Internet que estão a operar a mudança de paradigma no fluxo comunicacional? Ou serão as possibilidades e serviços resultantes do cruzamento dos mesmos que estão, por um lado, a abrir caminho a um uso e consumo cada vez mais individualizado e personalizado? Por outro lado, poderão estar a abrir a possibilidade de participação do antes receptor passivo (agora receptor activo) na produção de conteúdos, nas ideias e mensagens que agora podem ser veiculadas nestes novos meios cruzados de comunicação?

Do ponto de vista do consumo este novo paradigma de convergência está, como Pavlik previu há alguns anos, a abrir aos consumidores possibilidades ilimitadas de escolha de conteúdos (Pavlik, 1996). E isto deve-se em grande parte à massificação dos processos de intercomunicação individual a que Castells chamou de “Mass Self Communication”, que mais não é do que o uso massificado de telemóveis e Internet. (Castells, 2006d).

Segundo um artigo de Castells publicado em 2006, estima-se que existiam na altura mais de um bilião de utilizadores da Internet e cerca de dois biliões de utilizadores de telemóvel (Castells, 2006d), o que ilustra o “quanto os dispositivos mediáticos ocupam hoje um lugar central, não só na delimitação e no desempenho da nossa experiência individual e colectiva” (Ferreira, 2002) e o quanto o acesso a conteúdos diversificados por via destes media se “democratizou” ou se tende a democratizar.

Do ponto de vista da participação dos consumidores ou utilizadores, estes “Mass Self Communication” permitiram a rápida criação e difusão de novas formas e modelos de comunicação baseados no utilizador enquanto produtor e receptor activo de conteúdos

mensagens e ideias. É o caso dos *blogs*, plataformas de vídeo *online* como o YouTube¹, e a televisão Móvel que, tal como Pavlík previa obrigaram os “senhores da média” a adaptar um modelo de difusão de conteúdos mais preocupado ou atento aos gostos do consumidor – “Highly targeted messaging”. (Pavlik, 1996).

A noção de apropriação permite a descrição do processo de interiorização progressiva das competências técnicas e cognitivas pela obra dos indivíduos e dos grupos que mantêm continuamente essas tecnologias. Dominique Cardon (2005) explica que Serge Proulx considera que são necessárias quatro condições para a apropriação social de uma tecnologia:

a) o domínio técnico e cognitivo do artefacto, b) a integração significativa do objecto técnico na prática quotidiana do utilizador, c) o uso repetido dessa tecnologia que abre possibilidades de criação (acções que gerem novidades na prática social), d) finalmente, em nível mais propriamente colectivo, a apropriação social supõe que os utilizador sejam adequadamente representados no estabelecimento de políticas públicas e, ao mesmo tempo, levados em consideração nos processos de inovação (produção industrial e distribuição comercial).

Desta forma a intervenção dos utilizadores no processo de produção além de ser uma característica essencial do uso das novas tecnologias (anteriormente não se assistia a este fenómeno, pelo menos de uma forma tão activa e massificada) torna-se fundamental para a inovação *“A história de sucesso das recentes tecnologias mostra que os usuários são, também e frequentemente, agentes essenciais da inovação (...) a lógica das inovações pelo uso: elas partem do usuário e se difundem pela rede, organizando a cooperação entre os utilizadores (ex: P2P, WI-FI, Wikipédia).”* (Dominique Cardon, 2005)

Os conteúdos criados pelo utilizador trazem vantagens pois são gratuitos, sem pretensões comerciais e lucrativos e vão ao encontro às necessidades práticas do utilizador comum. Enquanto que estes pretendem encontrar a melhor funcionalidade para a sua necessidade, os industriais procuram encontrar a solução mais simples, que envolva menos custos e que satisfaça o maior número de pessoas possível. As inovações produzidas pelos utilizadores são fundamentais para o processo de inovação porque fomentam a inovação de acordo com as suas necessidades. As audiências são cada vez mais autónomas e todo este processo nasce como forma de combater as tecnocracias vigentes.

As indústrias sempre atentas às necessidades dos utilizadores vão lançando novos produtos que combinam cada vez mais funcionalidades, é o caso dos telemóveis 3G, que atraem novas formas de uso que não os inteiramente privados. Estes objectos que combinam a função básica para que foram concebidos (comunicar telefonicamente em qualquer lugar) às novas aplicações multimédia, rádio, Internet, vídeo, fotografia, trouxeram novas formas de uso que vieram preencher novas necessidades. São várias as modificações sociais e culturais que se verificam como consequência

¹ www.youtube.com

da convergência; o uso do telemóvel como forma de se destacar do outro, porque é o último modelo, é um exemplo de uma alteração social que demonstra a conquista do *status*.

Os Fenómenos de Convergência Mediática estão a redefinir o campo de acção quer dos Média como de quem antes os “controlava” e a alargar o espectro de produção de conteúdos e ideias ao utilizador ou espectador. Este facto traz novos desafios e dificuldades para aqueles que antes “controlavam” os Média. Ao longo da história assistiu-se às transformações sociais, culturais e políticas que hoje se percebe que surgiram ligadas a revoluções tecnológicas que introduziram novas formas de pensar e comunicar, obrigando a uma reestruturação da sociedade.

Depois das invenções e aprimoramentos tecnológicos da electricidade, do telefone, da lâmpada, do rádio, do cinema, da televisão, da Internet e dos satélites de comunicações (quando surgiu a ideia de “aldeia global”, de McLuhan), aparecem os novos “*meios desmassificados, individualizados e interactivos*” (Sousa, 2006). Na análise do desenvolvimento dos novos meios de comunicação deve ter-se em atenção duas vertentes que têm sido exploradas ao longo dos tempos por diferentes autores: uma diz respeito à forma e outra ao conteúdo. Afinal, qual será mais importante? O que se diz ou a forma como se diz?

McLuhan (2006a) defende que o conteúdo dos meios ou veículos é sempre um outro meio ou veículo; ou seja, o importante é estudar o meio e as suas características para perceber como é que esses dados alteram as estruturas sociais. Na obra de Askew (2006) dedicado às questões da sociologia da comunicação, McLuhan enfatiza que “*(...) is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action.*” (McLuhan, 2006a:19). É necessário libertar as atenções do conteúdo para podermos analisar o que realmente importa na teoria da comunicação: o meio. O Meio é a Mensagem.

O que importa é conhecer as especificidades técnicas dos meios para saber como é que eles interferem nas sensações humanas e na estrutura das sociedades em geral. Para McLuhan o que importa não é o que a luz eléctrica (o meio) está a iluminar, importa sim o que é possível fazer graças à invenção da electricidade. Não é pertinente saber se a luz está a ser utilizada para fazer uma intervenção cirúrgica a um cérebro ou se está a iluminar um jogo de basebol; o importante é analisar as mudanças que a electricidade trouxe às sociedades.

Será relevante reflectir sobre as questões técnicas e de conteúdo de que se tem vindo a falar nos últimos tempos quando se abordam as questões da convergência dos média. Um “*(...) médium é qualquer instrumento de comunicação; transporta ou “mediatiza” a mensagem*” (Inglis, 1993:35). Os meios quentes, como a imprensa, a rádio, a imagem em movimento ou a fotografia (McLuhan: 2002b) estão a fundir-se num meio mais recente que é a Internet. Os consumidores estão cada vez mais motivados a divertir-se e informar-se à frente de um computador do que da televisão. Este aspecto está relacionado com os estudos elaborados tendo em conta os interesses e as motivações dos consumidores.

Será relevante chamar a atenção para a separação que McLuhan (2002b) faz dos meios quentes e frios e relacioná-la com a junção de vários meios num só. O telefone (meio frio para o autor)

actualmente incorpora Internet e televisão. Pode aceder-se a áudio, vídeo, gráficos, imagens paradas, mensagens escritas e uma série de outras funcionalidades num só aparelho.

O conteúdo que está disponível no telemóvel é importante tendo em conta o interesse e a motivação do espectador – como explica a teoria dos Usos e Gratificações. Porém, o meio como esse conteúdo é apresentado (que para McLuhan é a própria mensagem) tem cada vez mais relevância. São questões técnicas, de forma e de funcionalidade, por exemplo, que estão a ser estudadas para que os meios possam cada vez mais fundir-se num só. Utilizando as palavras de Inglis (1993:39) *“O telefone é hoje o sistema nervoso do mundo [sendo de enorme importância para a nossa] formação mediática”*.

No que respeita à audiência, não será correcto falar em inversão dos papéis de emissor/ receptor no fluxo comunicacional. O receptor agora activo e selectivo (ao contrário do que acontecia com as massas homogéneas do início do século XX), não deixa de ser igualmente consumidor. O que mudou é que o receptor agora pode participar na produção de conteúdos e ideias para serem veiculadas em novos espaços mediáticos emergentes e resultantes da convergência dos Média. Assiste-se a uma democratização do papel de Emissor em que a relação entre emissor e receptor passou a ser bidireccional.

Os estudos sobre a tecnologia que está na base da convergência dos média podem ser algo futuristas ou... talvez não. Embora não se encontre com facilidade uma pessoa na rua ou no metro a ver o seu programa de televisão preferido ou mesmo a fazer o *download* de um vídeo, as possibilidades de tal acontecer existem e já são reais; apenas não acontecem – para já- com muita frequência. Por este motivo, não se trata de uma convergência apenas teórica; ela está, de facto, a acontecer. Como todas as mudanças, principalmente a tecnológica, esta exige também o seu tempo, não só ao nível da adaptação dos consumidores às novas possibilidades que a convergência dos meios permite mas também à discussão e implementação dos sistemas tecnológicos por parte da indústria, dos operadores, dos reguladores, dos produtores de conteúdos e de todos os *players* que estão envolvidos de alguma forma a passar à prática as possibilidades da convergência dos meios de comunicação.

2.3. As motivações do receptor - teoria dos usos e das gratificações

O aparecimento de novas tecnologias e de novos meios de comunicação está relacionado com o preenchimento das necessidades dos utilizadores e por consequência dos produtores de produtos e de informação. Os avanços tecnológicos vêm sempre preencher uma necessidade, por exemplo na Revolução Industrial a mecanização da produção veio permitir a produção em série a um custo mais reduzido, a locomotiva trouxe a possibilidade de encurtar distancias e unir povoações assim como permitir o transporte de mercadorias. O que acontecia era que o preenchimento dessas necessidades estava relacionado com o poder e com as classes dominantes, ou seja, só quem estava no poder tinha o privilégio de encaminhar o progresso na direcção dos seus objectivos, neste processo, as massas eram esquecidas, induzidas e sugestionadas pela classe dominadora.

Desde que surgiram os primeiros estudos teóricos sobre os fenómenos comunicacionais na década de 30 do século XX, as teorias e os modelos que se debruçavam sobre as audiências foram sendo moldadas, alteradas ou acrescentadas pelos estudiosos.

Tendo presentes os diferentes objectos de estudo da comunicação social, de entre os quais o estudo dos efeitos, da significação, da elaboração das mensagens e da interpretação do processo jornalístico de produção de informação, pretende-se relacionar os efeitos da convergência dos média nas audiências. Os modelos tentavam explicar a influência directa dos meios de comunicação social sobre as pessoas e a sociedade e esses meios encaravam a audiência como uma massa homogénea e passiva com comportamentos mecânicos (Sousa, 2006). Depois desta primeira abordagem aos efeitos da comunicação social (denominada de “Teoria das Balas Mágicas ou da Agulha Hipodérmica”) chegou-se à conclusão que as pessoas podem reagir de formas diferentes à informação que lhes chega; há comportamentos diferentes no seio da “massa”. Depois surgiram outras variáveis que foram sendo acrescentadas ao estudo da teoria dos média, como a teoria do *Two-Step* ou a Teoria da *Agenda Setting* e que foram ajudando a construir uma visão mais completa em relação aos efeitos e às características das audiências.

Na década de 40, surge uma teoria que se enquadra no paradigma funcionalista das ciências sociais e que enaltece os hábitos de consumo mediático do indivíduo e desvaloriza as características da sociedade geral. Em vez de analisar os efeitos dos meios de comunicação social nas pessoas, procura conhecer o uso que as pessoas fazem da comunicação social. O facto de uma pessoa escolher um meio de comunicação social para se manter informada, já é uma prova de que há indivíduos activos e selectivos. Só nos anos 70 é que esta teoria foi mais estudada e à qual se deu o nome de Teoria dos Usos e das Gratificações tendo sido editado o livro *The Uses of Mass Communication. Current Perspectives on Gratifications Research* de Blumler e Gurevitch, em 1974.

Para esta teoria, o mais importante não era saber o uso que as pessoas fazem dos meios de comunicação mas sim que tipo de necessidades as pessoas procuram satisfazer nas suas vidas através dos meios de comunicação. O consumidor passivo dos meios tradicionais está cada vez mais activo e selectivo e já não se limita ao simples consumo do que neles é veiculado. Agora selecciona aquilo que quer ver, como e quando quer ver (Martinez & Diaz, 2003).

Como Sousa reparou, por exemplo, em relação a ver televisão, a experiência em si não serve só para moldar a nossa noção do mundo e para nos criar referências conceptuais, mas serve também para gratificar o consumidor (Sousa, 2006), que neste paradigma de fácil acesso à informação motivado pela convergência cada vez maior dos meios procura os conteúdos que mais o gratificam.

De acordo com esta teoria, quanto maior é o esforço emocional do indivíduo para ver um programa mais valor ele lhe dá. A motivação dos indivíduos é uma das variáveis com influência na satisfação final do visionamento. A teoria dos Usos e Gratificações propõe estudar de que forma as pessoas utilizam as informações dos meios de comunicação para satisfazer as suas

necessidades. Tipicamente esta forma de ver as audiências é inversa às que surgiram nos anos 30 em que apenas verificavam um sentido do fluxo comunicacional.

Rangel (2003) apresentou uma comunicação no XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação em Belo Horizonte, no Brasil, onde lembrou o processo de recepção dos públicos e as suas motivações para ver determinado conteúdo. Um indivíduo quando opta por ver as notícias na televisão em vez de o fazer através da Internet ou do telemóvel está a fazer uma escolha como consumidor. Ele está a denunciar a sua predisposição para satisfazer o seu interesse tendo, para tal, a liberdade de poder escolher o meio.

Dependendo do meio de comunicação seleccionado, o consumidor poderá ainda escolher o canal, o site ou o operador com o qual se identifica e escolhe-lo como seu preferido. Esta decisão engloba o conceito de motivação por parte do consumidor. Rangel (2003) explica que para Geen o termo motivação descreve a *“iniciação, a intensidade e a persistência do comportamento”*. Este comportamento é medido em função dos objectivos que as pessoas têm em satisfazer as suas necessidades. Adriano Duarte Rodrigues (1998) diz, a este propósito que *“(...) a convergência dos meios e o aparecimento de novas plataformas de comunicação e informação dão(...) a possibilidade, não só de reagir às mensagens e aos produtos culturais disponíveis nas redes, mas também de exprimir livremente as suas opiniões (...)”*. A alteração do papel do receptor/utilizador trouxe consigo mudanças profundas na forma de viver e comunicar.

Para onde será que a Teoria dos Usos e Gratificações converge? Os avanços tecnológicos possibilitaram o aparecimento de novos meios de comunicação, uns inteiramente novos e outros que convergem dos meios tradicionais com novas tecnologias. Esta evolução tecnológica está relacionada directamente com os utilizadores, hoje o mercado procura ir ao encontro das necessidades dos indivíduos, ainda que muitas dessas necessidades sejam fictícias e induzidas pelos media, mas cada vez mais as audiências têm poder, e o uso que elas fazem dos meios é um factor de peso para definir o mercado.

2.4. O estado da arte do mercado cultural no sector das artes do espectáculo

O Teatro, tal como as restantes manifestações artísticas, integra a cultura em que se encontra inserido e como tal está sujeito às transformações sociais da mesma. Para Rebello (1991, citado por Figueiredo, s.d.: p.2) *“o teatro é sem dúvida, a arte que mais directa e estreitamente se prende com os factores sociais, económicos e políticos do tempo da sua produção”*, ou seja, a sociedade que o envolve, é o seu campo de actuação e inspiração. Assim, citando Figueiredo *“qualquer que seja o rumo que a sociedade tome, o teatro empenha-se na busca de novos argumentos (...)”*. (Figueiredo, s.d.: p.2)

Cada vez mais a sociedade encaminha-se para espaços de fluxos, como foi ilustrado no início deste capítulo, ora estes espaços são cada vez mais desligados da co-presença para serem encaminhados para a comunicação à distância, ou segundo as palavras de Lopes, *“...para a recepção mais ou menos passiva face ao longínquo centro emissor”* (Lopes, 1997: p.5). Mas o

teatro é a representação efémera, vive do acontecimento e da sua relação com o público. *“Artista e público entendem-se e comunicam.”* (Lopes, 1997:p.5)

Para Figueiredo (s.d.), o trabalho do teatro vivencial busca uma linguagem comum a todos (actor-público) e define-se como um acto unificante, onde o actor e o público se reúnem anulando a distância espacial e mesmo temporal. Citando o autor *“o «teatro verdadeiro» obriga à destruição desta «quarta parede» ou «parede invisível» (barreira que impossibilita a aproximação actor-público), fundindo o palco e a sala, criando nos actores e espectadores a referida unificação de um só grupo em perfeita comunhão.”* (Figueiredo, sd: p.2)

O papel do Estado é fundamental, no desenvolvimento das actividades teatrais, segundo Lopes, o Estado deveria ser uma entidade interveniente e voluntarista, compensando o teatro independente, enquanto prestador de um “serviço público”. Do ponto de vista do poder político, o público não pode ser esquecido. O Estado, mais do que actuar na lógica de públicos na hora de definir apoios, deveria aplicar-se na formação e alargamento dos mesmos. Para tal terá que investir na difusão e na animação cultural, promovendo e fomentando a participação dos cidadãos na vida cultural. Criando processos de coesão, comunicação, difundindo novas competências decifratórias, alargando assim, os horizontes estéticos e intelectuais dos públicos. (Viana & Melo, 2007)

O ensino também tem um papel importante neste processo, no entanto, o sistema de ensino português em relação à cultura artística é deficiente e é neste ponto que *“reside uma parte da perda de experiência de fruição artística dos cidadãos.”* (Ribeiro, 1998: p.2)

A formação de públicos é crucial, para o desenvolvimento das artes performativas. Para Ribeiro (1998), *“embora existam bolsas de modernidade em Portugal, os públicos portugueses conservam um gosto pré-moderno quanto aos espectáculos e respondem apenas como consumidores passivos à oferta de possibilidade de integração no mundo actual das artes.”* (Ribeiro, 1998:p.2). Segundo a autora (Ribeiro, 1998), o ideal seria aproveitar esta época de abundância da oferta e oferecer programações que possibilitassem ao espectador não ser um mero consumidor, mas antes um espectador activo e um receptor crítico. Para tal, o Estado deveria ir promovendo a educação cultural dos cidadãos, para que estes se tornassem mais activos. A relação com a cultura e com a arte passa pela criação de hábitos de fruição, que só são possíveis se existirem canais de circulação de informação regulares (Pais, 2003:p4).

Neste processo de formação e sensibilização de públicos, o artista também é fundamental devendo praticar um esforço de abertura. *“A criação não pode permanecer, para o público, um processo ininteligível, distante e misterioso”* (Lopes, 1997: p.6). O que é essencial na definição de uma nova política cultural é o propiciar as condições para um encontro entre criadores e um público cada vez mais vasto e informado.

Ribeiro (1998) evidencia que a melhor forma de fomentar a cultura e estimular o cosmopolitismo é *“investir na criação de uma massa crítica, em circuitos de conversas que possam fazer circular as ideias, os programas e os vários saberes de reserva”* (Ribeiro, 1998: p.4).

Para Pais, a política cultural do país, ainda é débil, o que origina situações de precariedade quer para criadores quer para os agentes culturais. Torna-se assim necessário criar condições para o encontro de discursos artísticos nacionais e internacionais. (Pais, 2003: p.4) Apesar de se assistir a uma proliferação de festivais por todo o país, essenciais para a consolidação das estruturas teatrais e dos artistas bem como para o conhecimento dos trabalhos de uns e outros e troca de conhecimentos, a presença de grupos de teatro portugueses em festivais internacionais no estrangeiro é ainda escassa. (Borges, 2002: p.99)

No mundo actual, em que os avanços científicos e tecnológicos são cada vez mais rápidos, a sociedade molda-se e reorganiza-se em novas estruturas sociais. Vivemos um período de globalização, no entanto, o país ainda se encontra numa fase de transição se comparado às restantes estruturas sociais da Europa avançada. Para Pais (2003) o país ainda se encontra numa condição periférica em relação à Europa central. “ *Enquanto o centro representa o poder, o controlo e a profundidade, a figuração da periferia é a margem, a ruptura e a superfície, donde as tensões típicas de opostos complementares imergem*” (Pais, 2003: p.2). Apesar de vivermos na Era da Informação, ainda nos encontramos culturalmente isolados devido à falta de mecanismos de aquisição e troca de conhecimento.

A condição de periferia em que se encontra o país decorrente do posicionamento geográfico e político, determina o posicionamento cultural e artístico. Segundo Pais (2003), a periferia é uma posição ambivalente, uma vez que por um lado pode representar atraso e dessincronia e, por outro subversão e inovação.

No contexto teatral, esta condição de periferia reflecte-se em dois tipos de comunidades, também elas ambivalentes, que Pais citando Boaventura de Sousa Santos (Pais, 2003:p.3) define como: “*comunidade-fortaleza*” e “*subjectividade de fronteira*” ou comunidades fronteira. As primeiras comunidades baseiam a sua identidade num encerramento em relação ao exterior e as segundas, pelo contrário, são emancipadoras assentando a sua identidade na transgressão dos limites e caracterizam-se, segundo Santos (2000: p.324) “*por um equilíbrio precário entre a inovação e a instabilidade*”. (Pais, 2003: p.3).

Segundo Pais (2003), as práticas de teatro em Portugal apresentam muitas semelhanças com as comunidades – fortaleza, uma vez que existem poucos contactos com o exterior, verificando-se um isolamento das práticas artísticas. Ora este isolamento leva ao risco de um desfasamento relativamente às correntes artísticas e teóricas internacionais.

Esta tendência para o isolamento ao nível externo reflecte-se nas dificuldades de acesso a informação actualizada, na desvalorização da reciclagem técnica e prática, e no desconhecimento das correntes internacionais o que leva a que haja também um desconhecimento dos restantes países em relação ao teatro nacional. Ao não se partilhar conhecimento, permanecesse na “ignorância” e o valor e o imaginário dos artistas portugueses acaba por ser condicionado e “subjugado” pela sua fraca relação com os contextos artísticos e teóricos internacionais.

A um nível interior, este isolamento, reflecte-se num encerramento a nível interno, ou seja, na não cooperação e troca de informação com outros artistas e companhias e entre estes e o saber

académico. Segundo Pais (2003) dificilmente se encontram espaços de diálogo. Este isolamento interior, também se reflecte nas decisões dos responsáveis dos projectos artísticos, que procuram trabalhar com profissionais que já conhecem de trabalhos anteriores. Se por um lado a condição de amizade pode ser favorável à criação, também existem desvantagens quanto ao risco de se instaurar uma rotina criativa nos círculos artísticos. (Borges, 2002: p.93-94)

Torna-se pertinente uma mudança de hábitos dos agentes do sector. É necessária uma maior abertura e diálogo, porque só assim *“artes e academia ganham uma maior consciência sobre os seus próprios mundos e saberes”*. (Pais, 2003:p.8)

Ainda segundo a autora (Pais, 2003), numa perspectiva de fronteira, existem inúmeras hipóteses de se terminar com o isolamento da fortaleza, tais como:

- “- desenvolver formas de permeabilização informada dos discursos estéticos internacionais, criando mecanismos estruturais de transmissão e conhecimento;*
- activar a capacidade inventiva típica das margens, fazendo uso da observação crítica e rigorosa construindo as condições de posicionamento do discurso artístico português nos contextos internacionais”* (Pais, 2003: p.13-14)

Apesar de existir uma tendência para o isolamento, as profissões ligadas às artes do espectáculo são profissões que dependem do estabelecimento de redes sociais dentro da área. Este facto deve-se ao regime de intermitência inerente a esta actividade profissional, que se caracteriza por períodos de trabalho alternados por períodos de não trabalho. Esta intermitência está associada a uma transformação estrutural da maioria das companhias de teatro e dos grupos associados a estas actividades artísticas que se prendem não só com factores económicos mas também com a necessidade dos artistas experienciarem diferentes processos e projectos de criação e por um lado, a maioria das companhias deixaram de poder suportar uma estrutura residente, uma vez que não têm capacidade económica para manter equipas grandes com ordenados estáveis.

Para além da intermitência característica destas profissões, também existe uma grande flexibilidade do trabalho relativamente às funções realizadas dentro das estruturas, ou seja, acumulam-se e revezam-se funções, ex: muitas vezes o encenador também faz o desenho de luz, ou o actor faz produção, etc.

Esta intermitência profissional característica da área leva a que a maioria dos profissionais artísticos se concentrem nos grandes centros urbanos. Isto também se deve ao facto das cidades reunirem grande parte das instituições de formação, produção e difusão das artes o que também é um factor de atracção para os artistas e por outro lado, esta concentração das actividades leva a uma maior concorrência, mas ao mesmo tempo implica a cooperação, a troca e a criação de alianças entre grupos. Cria-se assim uma série de redes de relações e sociabilidade entre artistas e criativos. (Borges, 2002: p.88)

As actividades profissionais dentro desta área regem-se por contractos feitos por espectáculo/projecto ou itinerância, por períodos não superiores a seis meses. Para poderem suportar os custos, geralmente as companhias/estruturas contratam os elementos necessários

para a concepção do projecto, convidando artistas independentes ou de outras estruturas. Geralmente estes projectos só subsistem devido a apoios do Estado ou do mecenato.

Esta alternância de estruturas e de funções permite a estes profissionais alargarem a diversidade das suas experiências criativas, bem como a sua rede de relações. Tal factor permite uma maior abertura de horizontes artísticos. Se por um lado existe um isolamento relativamente ao exterior, esta intermitência característica da actividade profissional do sector possibilita uma abertura interior. Neste aspecto, segundo Borges (2002) as estruturas teatrais funcionam como “nichos de estabilidade” que permitem às jovens gerações de actores construir as bases da sua carreira.

Com base no seu estudo de campo, Borges (2002: p.91-92) propõe uma tipologia assente na diversidade de situações em que se desenvolve a actividade artística teatral portuguesa:

- *As companhias-famílias*: apresentam-se como nichos de estabilidade e são fundamentais para o estabelecimento da carreira das equipas artísticas. Estas mantêm um núcleo duro fixo de dimensões reduzidas e os convidados habituais;
- *Os grupos micro-empresas*: constituídos por “viveiros de artistas” que circulam no mesmo sector de especialização. Estes asseguram a realização de projectos inovadores;
- *Os grupos satélite*: caracterizam-se por espaços de experimentação com fortes redes de relações. São pequenas estruturas de produção artística lideradas pelos artistas-fundadores;
- *Os grupos projectos ou grupos de artistas*: formados por artistas de diferentes áreas. Caracterizam-se por uma actividade desenvolvida individualmente;
- *Os grupos temporários*: representados por artistas convidados por espectáculo. O seu tempo de vida é determinado pelo repertório que mantenham em função da venda do espectáculo;

Ao contrário de Pais (2003), que parte do princípio que existe um isolamento das estruturas de teatro e dos próprios artistas não só externamente mas também internamente. Borges defende que o mundo do teatro português se organiza em redes: umas que se fecham sobre si (tal como Pais, 2003 defende), outras que se interceptam entre si com estilos e domínios diferentes e outras ainda, com importantes ligações a grupos, companhias e projectos completamente estabelecidos no mercado teatral. Assim sendo, é possível dizer que “cada artista pertence a uma ou muitas redes de pares que constituem o seu grupo de referência, colaboração e avaliação do trabalho artístico”. (Borges, 2002: p.93)

Este funcionamento em rede traz uma série de vantagens não só a nível económico mas também criativo. Por um lado este funcionamento em rede permite baixar os custos de transacção na angariação dos artistas e além disso possibilita “reduzir os tempos de recrutamento e as incertezas da profissão.” (Borges, 2002: p.94) Outra das vantagens prende-se com os factores criativos, ao estabelecerem-se redes de artistas de diferentes áreas e modos de fazer, os trabalhos de uns e outros enriquecem assim como os seus currículos. Estas redes de artistas funcionam como plataformas de interconhecimento e subsistência no mundo da arte teatral ao mesmo tempo que permitem a mobilidade dos artistas. Ou seja, as companhias de teatro são entidades empregadoras de tamanho reduzido com um perfil flexível, fundamentais para a definição da carreira dos artistas. (Borges, 2002)

Este funcionamento em rede é também ele, um reflexo da sociedade em que vivemos, com a emergência das novas tecnologias “a informação é a grande moeda de troca da cultura contemporânea” (Domingues, 2007:p.2). A troca de saberes e fazeres que se estabelece nestas redes reforça a partilha do conhecimento entre os vários nós da rede. Na sociedade em rede ou da informação, o desafio à mudança social está lançado na rede. A introdução das tecnologias da informação e comunicação em todas as estruturas da vida social trouxe modificações também no campo da arte. (Viana & Melo, 2007)

O surgimento da Web 2.0 veio lançar novos desafios às comunidades criativas. “O avanço das tecnologias digitais possibilitou novas formas de criação e percepção, elevando discussões sobre novos paradigmas estéticos onde há uma redefinição da noção de autor, observador, objecto de arte e originalidade (Viana & Melo, 2007: p.1). Segundo Domingues (2007) a arte reside no processo social que “envolve o contexto cultural, a produção e a recepção na qual a arte está articulada”. (Domingues, 2007:p.2)

O teatro configura-se como um meio de comunicação e expressão cultural respondendo aos anseios sociais, culturais e políticos, da sociedade que o envolve. Daqui se conclui, que esta forma de expressão artística, com as transformações sociais que se estão a operar, também se vai reajustar e responder criativamente aos novos desafios da Sociedade em Rede, aproveitando as potencialidades desta para se expandir e se voltar a “re-criar”.

2.5. A Web 2.0 e seu potencial inovador para o sector das artes do espectáculo

Como tem sido ilustrado ao longo do trabalho, vive-se um período de constante mutação dos meios e dos estilos de vida e, por consequência, as formas de comunicação e de experimentação do mundo adaptam-se a estas modificações. Emergem novas formas sociais e culturais fruto dessas novas maneiras de comunicar. Esta mudança de comportamento é propiciada pela evolução tecnológica natural dos meios de comunicação, nesta era a Web é o grande palco destas transformações.

Com a introdução da Web 2.0 assiste-se a uma democratização do papel de Emissor em que a relação entre emissor e receptor passou a ser bidireccional.

Se no início da década de 90 a Internet se centrava no armazenamento e distribuição de informação, a verdade é que com a Web 2.0 se baseia na troca e partilha.

Exemplos como a *Wikipedia*², o *Google*³, o *e-mail*, o *Hi5*⁴, e os serviços de *e-learning*, entre muitos outros, são excelentes exemplos de como a Internet se tornou numa base de fomento desses comportamentos de partilha e comunicação.

Numa fase inicial a web começou por ser essencialmente texto com hiperligações, a que mais tarde se associaram imagens, som e mais recentemente vídeo (Carvalho, 2008:p.7) assentando

² www.wikipedia.org

³ www.google.com

⁴ www.hi5.com

essencialmente na publicação de conteúdos. Com os avanços tecnológicos que foram permitindo uma maior capacidade dos servidores para armazenar toda essa informação, bem como a revelação de uma capacidade de transferência via rede muito mais rápida, foi surgindo uma partilha de conteúdos cada vez mais avançada. A par destes avanços que permitiram a implementação de novas tecnologias foram criadas e introduzidas novas ferramentas e funcionalidades. A Web 2.0 pode ser encarada como uma evolução natural da Web 1, ou a segunda geração Web. O que distingue esta nova geração é a mudança de abordagem na utilização que passa a assentar no conceito de interactividade.

A implementação das funcionalidades da Web 2.0 trouxe uma maior facilidade de publicação *online* aliada a uma maior aptidão para a interacção entre utilizadores.

Segundo O'Reilly (2007), que introduziu o conceito de Web 2.0 juntamente com o MediaLive International (Carvalho, 2008), a Web 2.0 não é algo novo mas sim a plena realização do potencial das plataformas Web1. Ou seja, a Web 2.0 não é mais do que uma Web mais interactiva e colaborativa que permite aos seus utilizadores, não só aceder à informação, mas também participar e colaborar na criação de conteúdos.

A interactividade e a convergência dos diferentes meios, baniu o papel de receptor passivo –como acontecia com as massas homogêneas do início do século XX- que começou a responder no sentido do fluxo comunicacional Receptor→Emissor que até então não era usual. Para além disso, o receptor começa a desempenhar um papel de produtor de conteúdos a partir do momento em que surgiram os *blogs* e a possibilidade de colocar vídeos e músicas *online* que tivessem sido produzidas pelo consumidor de produtos multimédia. Esta mudança foi possível pela implementação das novas ferramentas e funcionalidades da web 2.0.

As tecnologias da web 2.0 remodelaram a forma como as mensagens circulam pela web. As “novas” plataformas e ferramentas disponíveis *online* permitem um ambiente propício à colaboração e interacção entre utilizadores incitando estes a produzir e difundir conteúdos. “*Web 2.0 tools such as weblogs, RSS, video casting, social bookmarking, social networking, podcasts and picture sharing sites are becoming more and more popular.*” (Solis, 2008) Segundo Solis (2008), pela primeira vez na história a tecnologia media e as ferramentas de produção estão abertas a uma colaboração global sem precedentes.

De seguida apresentam-se, abreviadamente, as principais funcionalidades e ferramentas da web 2.0, na perspectiva de O'Reilly (2007):

- AdSense: plano de publicidade da Google que permite aos criadores de sites entre os quais blogs, ganhar dinheiro. Nos resultados de busca o Google oferece anúncios relevantes para o conteúdo de um site, gerando receita para o site a cada vez que o anúncio for clicado. Para as empresas Web 2.0, esta é a mais importante fonte de receita;
- Ajax: pacote de tecnologias usado na criação de aplicativos interactivos para a web e uma das ferramentas mais usadas entre criadores de sites e serviços na web.
- Blogs: aplicações de baixo custo, ou mesmo gratuitas para publicação na web, é uma das ferramentas mais usadas na web pelos cibernautas.

- Mash-ups: serviços que combinam 2 aplicativos diferentes, por exemplo misturam um site de mapas online com um serviço de viagens.
- RSS: “Really simple syndication” ferramenta que distribui informação por meio da Internet, combina as tecnologias “pull” e “push” as informações são solicitadas e enviadas automaticamente.
- Tagging: sistema de rotulação que permite vincular através de palavras-chave conteúdos em determinadas categorias, sistema de categorização de conteúdos.
- Wikis: páginas/sites comunitários que podem ser alteradas por todos os usuários que têm direitos de acesso.

As facilidades de uso implementadas na web 2.0 aliadas à disponibilização de software livre permitem ao utilizador emitir opiniões e participar na publicação de conteúdos. Estas possibilidades de um novo tipo de participação na rede muito mais activo e interactivo, fez proliferar uma série de redes sociais na Internet que se estabeleceram em torno de plataformas como o *Hi5*⁵, *Orkut*⁶, *MySpace*⁷, etc. Redes estas, que para além de facilitarem a interacção entre utilizadores, a fomentam e estimulam. (Carvalho, 2008:p.8)

Para o presente trabalho, a importância da Web 2.0 deve-se essencialmente à criação de redes sociais estabelecidas através da rede e potenciadas pelas ferramentas que esta dispõe para a interacção e colaboração entre indivíduos do sector das artes do espectáculo.

Antes de mais, convém definir o conceito de rede social: rede social é uma estrutura social que se pode representar através de um ou vários grafos, nos quais os nós representam os indivíduos ou actores e as arestas representam as relações que se estabelecem entre eles. Estas relações podem ser de diferentes tipos: de amizade, financeiras, familiares, de estudo, de interesses partilhados, etc. Uma rede social também envolve meios de interacção de pessoas distintas, como por exemplo, chat's, fóruns, etc. (Márquez, sd: p.197)

Segundo Márquez (s.d.) as redes sociais estabelecidas através da internet podem ser divididas em dois grandes grupos, não em função das suas necessidades e interesses, mas segundo o objectivo dos utilizadores na hora de acederem e fazerem uso de uma rede social. Os dois grandes grupos, são de um lado, as redes sociais que se estabelecem para fazer amigos e conhecer pessoas, e que têm como objectivo o lazer e, do outro lado, as redes sociais profissionais, onde os utilizadores recorrem para encontrar possíveis contactos para os seus negócios ou trabalhos sendo o objectivo destas encontrar possíveis sinergias laborais. Nestas últimas o custo da subscrição (caso se aplique), e o tempo que se perde, é compensado pela imediatez e variedade de contactos profissionais que se podem estabelecer no acesso e participação nestas redes.

⁵ www.hi5.com

⁶ www.orkut.com

⁷ www.myspace.com

Estes tipos de redes já existiam na Web 1, mas as ferramentas da Web 2.0 vieram potenciar a eficácia destas redes. Com a Web 2.0 houve uma mudança na forma de entender a rede e o seu potencial comunicativo e assim foram introduzidas novas aplicações e ferramentas. Hoje assiste-se a uma enorme proliferação de todo o tipo de redes, que não seria possível sem as novas funcionalidades introduzidas pela Web 2.0. Márquez (s.d.) define que as ferramentas informáticas que potenciam as redes sociais *online* operam em três âmbitos de forma cruzada, que ele denomina como “las 3C’s”: Comunicação, ajudando a por em comum conhecimentos; Comunidade, auxiliando a encontrar e integrar comunidades; Cooperação, ajudando a fazer coisas em conjunto.

As redes sociais profissionais, não só ampliam como potenciam e dão visibilidade à nossa posição particular no mundo do negócio, mas também ao próprio negócio. Estas redes *online* permitem por em contacto pessoas e profissionais, que no mundo *off-line* não seria possível, dada a distância geográfica, ou mesmo o desconhecimento. Na realidade estas relações cooperativas não se estabeleceriam de outro modo, que não através do recurso à Web.

Para o presente estudo, esta questão do trabalho colaborativo é essencial, no sentido em que se pretende estudar o potencial de uma rede cooperativa entre criativos do sector das artes do espectáculo e destes com o público e com os agentes culturais, uma rede que estabeleça a ligação entre esta triangulação que se estabelece no mundo profissional destes trabalhadores intermitentes.

Segundo Viana & Melo (2007), a Web 2.0 e o Software Livre introduzido por ela é incitador de um activismo cultural assinalável. O recurso ao Software Livre induz a colaboração, onde os indivíduos abdicam da propriedade intelectual e dos seus direitos autorais. Com recurso às novas ferramentas constroem-se novos parâmetros económicos, estéticos e sociais. Dentro deste contexto as práticas artísticas que se organizam em rede em torno de plataformas baseadas em software livre caracterizadas pela activação das relações sociais, pelo compartilhamento de saberes e conhecimento em torno do fazer artístico, o que se produz em torno destas ferramentas são manifestações politico-culturais na produção de novas sensibilidades que já não se localizam nos espaços institucionalizados das artes (galerias, museus, salas de espectáculo, etc.). *“A redefinição de um espaço para a arte se deve à natureza qualitativa e quantitativa da experiência artística, modificando as relações entre o objeto e o observador.”* (Viana & Melo, 2007:p.3)

Tal como já foi referido, a Web 2.0 é uma premissa fundamental para a prática democrática na livre circulação de ideias. Neste aspecto, também está incluído o acesso aos bens culturais e a promoção da sua capacidade inventiva que pressupõe a liberdade criativa. A Web 2.0 possibilita novas formas de criação e percepção o que pressupõe uma redefinição da noção de autor, observador, objecto de arte e originalidade (Gianetti, 2006).

Viana & Melo (2007) citando Domingues (1999), indicam alguns conceitos básicos onde assenta a prática artística contemporânea úteis para compreender parte dos processos criativos da actualidade: passagem de uma cultura material para outra imaterial; estreita relação entre arte e

ciência; a emergência de uma autoria colectiva e de interacção com o público; o surgimento de uma tecnologia que favorece uma arte da participação/comunicação, etc.

A Internet, mais especificamente a Web 2.0, pode ser encarada, nesta perspectiva, não apenas como um espaço cultural de acesso às práticas artísticas mas também como um espaço de convergência na produção de novos formatos artístico-culturais. Mais do que uma ferramenta, a Web é um pólo de reconfiguração das práticas criativas e interactivas. *“A arte das tecnologias pela sua vocação comunicativa e universal, tem um grande potencial cognitivo, cultural e social”* (Viana & Melo, 2007:p.4).

Para Viana & Melo (2007) devido aos excessos de informação da era da informação, a rede admite e quer formas próprias de mediação que permitam a criação de facilidades e espaços para que os indivíduos se possam expressar e reunir. Cabe assim pensar como se pode recorrer à Web como forma de mediação que permita sensibilizar para vivências mais construtivas e colaborativas. As ferramentas estão lá à disposição de qualquer um, é apenas necessário criar espaços de convergência que permitam e incentivem a colaboração entre os vários intervenientes do sector das artes do espectáculo.

Se as gerações mais velhas de artistas não se encontram tão abertas a essa cooperação, essencialmente, por não se encontrarem tão familiarizados com as novas ferramentas de comunicação. Já as gerações mais novas estão acostumadas a interagir com as ferramentas do ciberespaço e também se encontram mais abertas ao trabalho colaborativo. Estas jovens gerações de artistas e criativos são um bom potencial para a implementação de novas estratégias de divulgação e de cooperação com outros indivíduos da área.

O que se pretende é estudar estratégias que aproveitem as potencialidades da Web 2.0 na criação de uma plataforma que estreite as relações entre todos os actores sociais deste meio. Que mais que um mero repositório, seja um espaço de interacção e cooperação. Pretende-se que estes indivíduos recebam e induzam estímulos uns aos outros e que, ao mesmo tempo, permitam ao público ter uma presença activa nas suas criações, aproveitando o novo fôlego lançado pela mudança do paradigma comunicativo.

Com o recurso à Web, e às suas potencialidades comunicativas e interactivas, é possível criar espaços de verdadeira partilha, plataformas que funcionem como uma rede de profissionais, onde se cruzem contactos, parcerias e sinergias criativas. As possibilidades são numerosas e estão a um “click”.

O próprio regime do trabalho no sector, como foi abordado, é um regime de intermitência e funciona em redes de contactos. Pretende-se que estes profissionais, com recurso a plataformas Web alarguem as suas redes sociais existentes no espaço físico e que dessa forma todas as redes se fundam numa grande rede colaborativa. Objectiva-se assim fomentar a troca de ideias, de informação e de diferentes modos de fazer e criar um espaço virtual que permita tudo isto, de uma forma dinâmica e interactiva.

Como é sabido o mundo das artes do espectáculo funciona como um circuito fechado, a Web poderá ser uma mais valia a todos os níveis para o sector. Dando a possibilidade de alargar os

círculos sociais já existentes e ao mesmo tempo ganhar visibilidade não só a nível nacional mas também internacional. Paralelamente, ao permitir a colaboração dos utilizadores comuns, está-se a sensibilizar e motivar os públicos a ir ao teatro e a começar a frequentar as salas geralmente vazias. Ao existir um espaço na Web inteiramente dedicado ao sector, aberto à cooperação e interação entre artistas/público/agentes culturais, estão-se a abrir enumeras possibilidades para o sector.

“O acesso às informações e os modos de produção compartilhados tornam os processos criativos mais autônomos, abertos às experimentações e delírios dos sujeitos-artistas. Pensar em direito cultural hoje significa ir além da democratização do acesso. Os sujeitos devem se sentir capazes de criar também a sua própria arte.” (Viana & Melo, 2007:p.7)

2.6. Plataformas tecnológicas de apoio às artes do espectáculo

Neste tópico apresenta-se uma análise de três das plataformas portuguesas existentes na Web de apoio às artes do espectáculo. A selecção destas para análise prendeu-se com o carácter distinto de cada uma. A maioria das plataformas de apoio às artes do espectáculo portuguesas existentes na Internet, funcionam como agendas culturais dos eventos que se passam pelo país. Assim as três plataformas seleccionadas foram: pisa-papéis⁸, pelo seu carácter mais informativo acerca das estruturas artísticas, o Kartés⁹, que funciona como uma espécie de agenda cultural *online* e o Artemrede¹⁰, que opera como uma rede de parcerias e co-produções entre municípios, companhias e artistas.

O que se pretende desta análise é detectar as falhas comunicacionais existentes, com o objectivo de as superar na fase de criação do modelo conceptual de plataforma que será desenvolvido ao longo desta dissertação.

2.6.1. Objectivos

PISA-PAPÉIS

O Pisa-Papéis foi criado pela associação cultural Procur.arte e conta com o apoio do Instituto de Camões. A nível de formato a plataforma apresenta-se como um portal de divulgação e promoção das artes do espectáculo que tem como objectivo a contribuição para o desenvolvimento das indústrias criativas em Portugal. Esta plataforma é uma espécie de extensão da versão impressa que é neste momento, distribuída em larga escala pelos agentes culturais do País e de Espanha. Tanto a plataforma como o roteiro impresso surgem como um guia de, companhias, artistas, grupos, músicos, bailarinos, organizações culturais, formações na área e espectáculos das diferentes áreas disponíveis para venda.

8 www.pisa-papeis.com

9 www.kartes.pt

10 www.artemrede.pt

Como extensão do roteiro impresso, a plataforma oferece informações constantemente actualizadas sobre o sector.

Segundo dados disponibilizados pela própria plataforma, de Janeiro a Novembro de 2008 o portal do Pisa-Papéis foi visitado por 72.100 internautas.

Dados relativos a Setembro, Outubro e Novembro de 2008:

1. Edição online Pisa-Papéis 2008/09: 16.469 visitas

Média mensal: 5.490 visitas

2. Total de sessões individuais: 21.750 utilizadores

Média mensal: 7.250 utilizadores

3. Páginas visitadas: 101.894 páginas

Média mensal: 33.965 páginas

Média de páginas visitadas por utilizador em cada sessão: 5

KARTÉS

Esta plataforma funciona como uma agenda de eventos na área das artes e do espectáculo e apresenta-se como um guia nacional de eventos de cultura, artes e espectáculos. Funciona com recurso a publicidade e permite aos utilizadores publicitar eventos.

ARTEMREDE

A plataforma Arte em Rede funciona como uma extensão da rede criada através da constituição de uma associação cultural privada sem fins lucrativos chamada “Artemrede – Teatros Associados. Desta associação fazem parte 16 municípios da região de Lisboa e Vale do Tejo. Este projecto partiu de um estudo promovido pela Comissão de Coordenação e Desenvolvimento Regional de Lisboa e Vale do Tejo, que teve como objectivo identificar os meios e instrumentos mais adequados à dinamização e criação de condições de sustentabilidade dos equipamentos municipais.

Este projecto nasceu com o intuito de promover a qualificação e o desenvolvimento da actividade cultural dos seus associados. Os objectivos essenciais do projecto são a descentralização e qualificação da cultura, através da coordenação e actuação no domínio da gestão e programação de teatros, cine-teatros e outros espaços de apresentação pública de espectáculos. Estes objectivos são concretizados através da articulação entre as entidades que integram e seus agentes culturais, pelo fomento à formação de públicos neste domínio, pela estimulação à cooperação entre os seus membros e entidades de ensino e investigação na área e pela capacidade de projecção dos seus membros. A esta rede estão associadas 22 salas de espectáculo. A vantagem de se estar associado à rede está na possibilidade de obter um conjunto anual de espectáculos a mais baixos custos, que rodam todas as salas e municípios constituintes da rede.

A plataforma funciona como uma extensão desta rede, nela constam todas as informações sobre o projecto e sua área de acção.

2.6.2. Estratégias e ferramentas usadas

PISA-PAPÉIS – www.pisa-papeis.com

A nível de estratégias esta plataforma apresenta-se como uma extensão e complemento das informações constantes na edição impressa, que dá pelo mesmo nome. A grande vantagem da plataforma é apresentar informações constantemente actualizadas sobre o sector, estágios, festivais internacionais e nacionais, residências artísticas, etc.

O site divide-se em cinco áreas principais: Edição do ano corrente, Lab, Oportunidades, Livraria e Listagens.

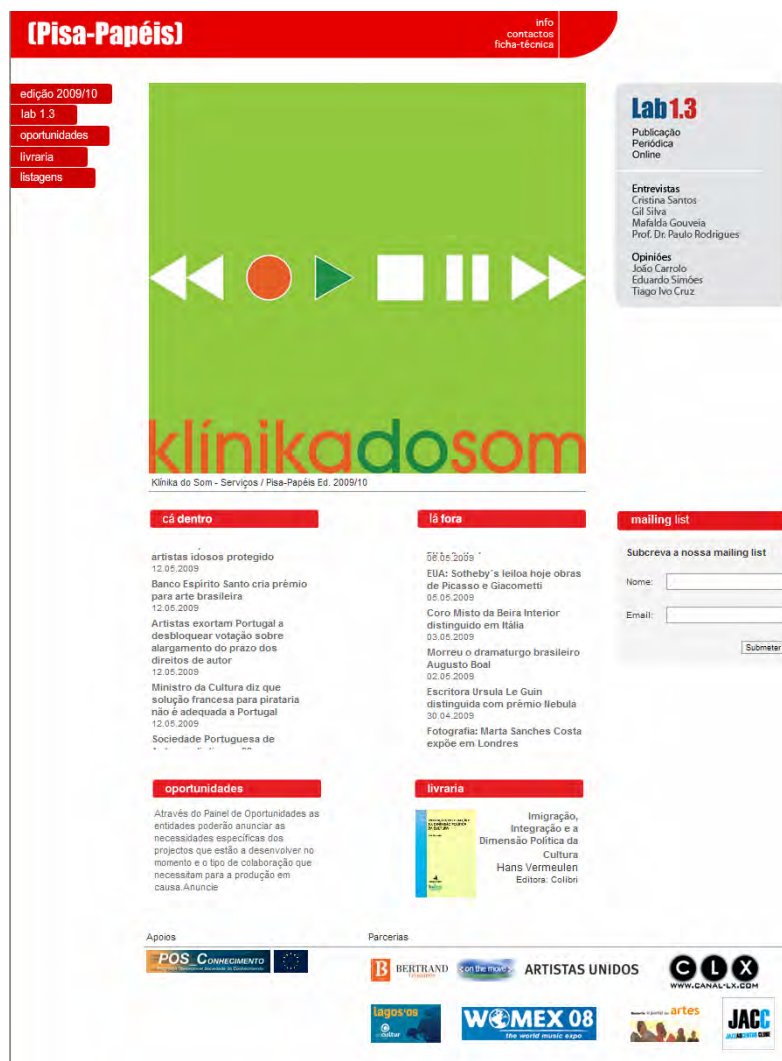


Figura 1. Página inicial da plataforma Pisa-papéis

Na página principal pode-se aceder a estas cinco áreas, como também aos contactos, informações e ficha técnica da plataforma, o mesmo acontece nas restantes áreas. Nesta página constam as novidades e ultimas notícias relacionadas com a área das artes do espectáculo que se dividem em duas áreas, cá dentro (o que se passa no país), e lá fora (as novidades do estrangeiro).

Na Edição do ano corrente, é possível pesquisar a informação que consta na edição impressa e está dividida em treze categorias temáticas, sendo que algumas delas apresentam subcategorias. As treze categorias são: Teatro, Dança, Música, Pluridisciplinares, Narração Oral, Animação e Circo, Áreas criativas complementares, Infantil, Organizações, Serviços, Espaços, Festivais, Formação. No topo é apresentado uma espécie de motor de busca que funciona por área temática, com a possibilidade de inserir também uma palavra-chave. Mas também se pode aceder à informação pretendida clicando directamente em cima da área ou sub área que se pretende consultar, as áreas são diferenciadas através de uma cor que lhes está associada. Depois de seleccionada a opção, surge uma lista com os vários itens relacionados com a busca. Os itens são apresentados através de um título a vermelho e uma breve descrição sobre o mesmo, seleccionado um dos itens da lista acede-se à informação concreta sobre o mesmo, no caso de um espectáculo, surgem informações sobre a duração, faixa etária a que se destina, ficha artística e sinopse do espectáculo.

Ainda nesta secção é possível comprar a edição impressa do ano corrente.

A secção Lab é a área de discussão e análise sobre temas associados à cultura e às artes do espectáculo. Nesta área constam as publicações temáticas, estas publicações foram criadas com o intuito de serem bimestrais, no entanto, não parece que assim seja, visto que o site existe desde 2006 e só existem três publicações. As publicações são denominadas de Lab, e cada uma assenta numa temática diferente, sendo que em cada uma é discutida determinada temática associada à área cultural. Para cada publicação são convidados a escrever uma série de autores relacionados com o tema a diferentes níveis. Cada Lab divide-se em 5 subáreas, respectivamente: editorial, onde são apresentados os objectivos e o tema em discussão, os autores dos artigos e uma breve síntese da publicação; Entrevistas, realizadas sobre o tema lançado, esta subcategoria tem ligação a cada uma das entrevistas realizadas; Reportagens; Opinião, onde se pode seleccionar o artigo de opinião que se pretende consultar; Fotoreportagem, onde se acede à fotoreportagem da publicação; Existe ainda a opção de seleccionar os botões o próximo Lab que se constitui pelas mesmas categorias, ou voltar para a área pisa-papéis. Cada publicação é constituída por várias entrevistas e artigos de opinião e por uma reportagem e uma fotoreportagem relacionadas com o tema lançado.

Na secção oportunidades, surgem as últimas oportunidades do sector, também é possível realizar uma busca por tipo de oferta (castings/audições, emprego, candidaturas, bolsas, residências) e por área de actuação onde se podem seleccionar uma série de áreas de actuação artística desde artes performativas, cinema, arquitectura, património, etc. Nesta área também é possível a qualquer utilizador anunciar ofertas, para tal terá de preencher um formulário onde constem todas as informações da oferta e da entidade que publica o anúncio.

Na secção Livraria, são oferecidas publicações da Bertrand e dos Artistas Unidos relacionadas com o campo das artes do espectáculo, se seleccionada uma das subcategorias, tem-se acesso a uma dessas editoras e à sua listagem de livros associados à temática. Os livros são apresentados com uma pequena imagem da capa, o nome do autor, uma breve sinopse e o preço do artigo.

A secção Listagens é dividida em 3 categorias, Instituto de Camões, Autarquias e Bibliotecas. Em cada uma destas categorias é possível realizar uma pesquisa. Na procura de listagens do Instituto de Camões é possível realizar a pesquisa, por continente, país e palavra-chave, depois de seleccionadas estas opções surge a listagem das instituições ligadas ao Instituto de Camões na área geográfica pretendida. Nesta listagem são apresentados todos os contactos das instituições, nome, morada, telefone, endereço de email e nome do responsável.

A pesquisa de autarquias, apresenta-se através da selecção do distrito e introdução da palavra-chave, esta é sempre opcional na procura. Depois de seleccionados os detalhes da pesquisa surge a lista de contactos das autarquias da região.

A pesquisa de bibliotecas apresenta-se através da introdução de uma palavra-chave.

As inscrições para a inclusão no roteiro pisa-papéis são realizadas *online* durante o período de inscrições que se realiza no último trimestre do ano antecedente. Durante este período, as Inscrições ano seguinte a secção Edição ano corrente é substituída por esta. Esta secção é dividida nas seguintes categorias: Inscreva-se, onde são apresentados todos os passos para a realização da inscrição; Cesto de Compras, só é permitido aceder a esta área depois de estar registado na plataforma, nesta categoria seleccionam-se as opções da inscrição, o módulo que se pretende comprar e o preenchimento de toda a informação a constar tanto na versão impressa como na versão; Novidades, aqui são apresentadas as novidades da nova edição; Prazos e Preços, onde são apresentados os valores dos módulos, seus formatos e os prazos de inscrição, que geralmente são dois, sendo que se optar pela inscrição na primeira fase é dado um desconto de 10% na compra do módulo; Pagamentos, onde consta a informação acerca das modalidades possíveis de pagamento e como efectua-lo; Normas Gerais, informação das normas e onde se pode aceder ao manual de inscrição. Esta área de Inscrição só está disponível durante um período limitado de tempo e a inscrição só é permitida a através de um registo prévio na plataforma. No acto de inscrição são seleccionadas as áreas nas quais o usuário de pretende inserir bem como a modalidade da inscrição em função do área de página que se pretenda ocupar na edição impressa. Toda a informação inserida no acto de inscrição também é disponibilizada na plataforma. Mas a inscrição só é possível através do pagamento de uma anuidade que varia consoante o espaço de destaque pretendido.

Uma vez inscrito na plataforma, o usuário passa a receber *news letters* das novidades do sector, bem como vai sendo avisado dos prazos de inscrição, à medida que estes se aproximam da data.

De uma forma geral, a navegação na plataforma é intuitiva e a informação está bem organizada, consegue-se facilmente aceder à informação pretendida. A nível visual, opta por uma imagem limpa, de fundo branco com alguns apontamentos a vermelho, como o *header* e o menu principal. A barra do menu, do lado superior esquerdo está sempre presente ao longo da experiência de navegação. Apesar de existir um cuidado na actualização de informações importantes para os profissionais do sector não deixa de ser mais um site de informação, mas no caso vocacionado para as artes do espectáculo.

KARTÉS – www.kartes.pt

A nível de estratégias, esta plataforma funciona como um espaço de divulgação de eventos do sector cultural e das artes do espectáculo. A plataforma não é mais que um directório onde os usuários podem consultar informações acerca dos eventos que estão e vão ocorrer pelo país, ao mesmo tempo permite aos profissionais do sector divulgar os seus eventos.

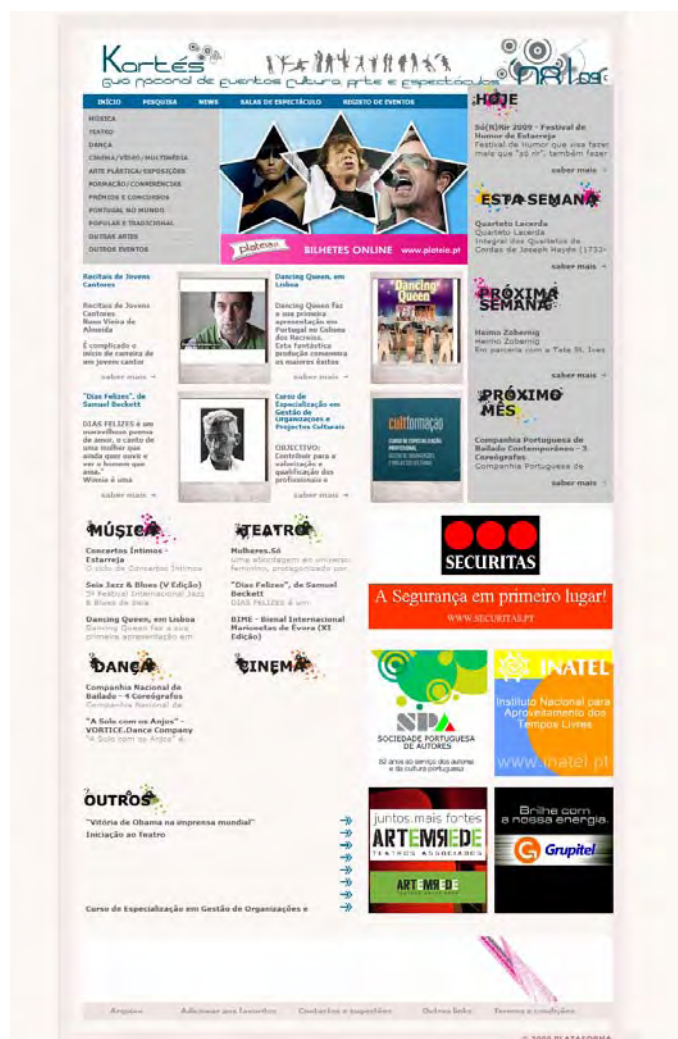


Figura 2. Página inicial da plataforma Kartés

Na página principal encontram-se os eventos em destaque e dois menus, um principal situado no topo da página, que dá acesso às seguintes áreas: Pesquisa, News, Salas de Espectáculo e Registo de Eventos. O segundo menu é organizado em onze categorias de eventos: música, teatro, dança, cinema/vídeo/multimédia, arte plástica/exposições, formação/conferências, prémios e concursos, Portugal no mundo, popular e tradicional, outras artes e por fim outros eventos. Ambos os menus estão presentes em qualquer uma das área de navegação.

Ainda na página principal é possível seleccionar os destaques do dia, da semana, da próxima semana e do próximo mês.

Seleccionando uma categoria à escolha, é possível aceder à lista de eventos dessa categoria e seleccionando determinado evento acede-se à sinopse, ficha artística, local e preço do mesmo.

Na secção Pesquisa, pode-se efectuar uma pesquisa de eventos por nome, tipo, localidade, distrito e data. Esta secção permite aceder à mesma informação constante nas categorias, mas por esta via restringe-se a apresentação dos dados aos objectivos da pesquisa de cada utilizador.

A área News, permite subscrever a *newsletter* da plataforma para tal basta introduzir o endereço de email e seleccionar a opção subscrever.

A secção Salas de Espectáculo é constituída por uma listagem das salas de espectáculos do país, pelo menos das que estão inscritas na plataforma. As salas são apresentadas em forma de lista organizada por distrito e dentro de cada distrito apresentam-se por ordem alfabética. Ao lado do nome do equipamento encontra-se o link para o site institucional do local seleccionado. Ainda nesta secção é possível acrescentar um novo espaço, para isso selecciona-se essa opção e surge um formulário onde são solicitadas as informações sobre o nome, o tipo de espaço, o local, os contactos, proprietário, tutela, nome do responsável, o nome dos grupos ou artistas residentes e por fim o nome e cargo da pessoa que efectua o registo.

Na secção Registo de Eventos surge um formulário para preencher com os dados do evento: nome, tipo (opções dentro das categorias presentes no site), localidade, local de realização, mês, data ou período de realização, sinopse do evento, site, responsável, dados da entidade promotora do evento (nome e contactos) e por fim o nome e cargo da pessoa responsável pelo preenchimento do formulário.

De uma forma geral a navegação no site é intuitiva, a organização da informação está bem catalogada o que permite aceder facilmente à informação desejada. No entanto não apresenta nada de novo, é mais uma agenda cultural como tantas outras.

ARTEMREDE – www.artemrede.pt

A nível de estratégias esta plataforma apresenta-se como um complemento de divulgação do projecto Artemrede – Teatro Associados. Ela não é mais que uma forma de divulgar este projecto e de consultar informações acerca do mesmo.

O site está estruturado em quatro grandes áreas, cada qual com as suas categorias: Artemrede, onde podem ser consultadas todas as informações acerca desta rede; Programação, constituída pela agenda dos eventos promovidos pela rede; Contactos; Acessos, feitos através do registo dos usuários, neste caso limitado às entidades inscritas na rede.

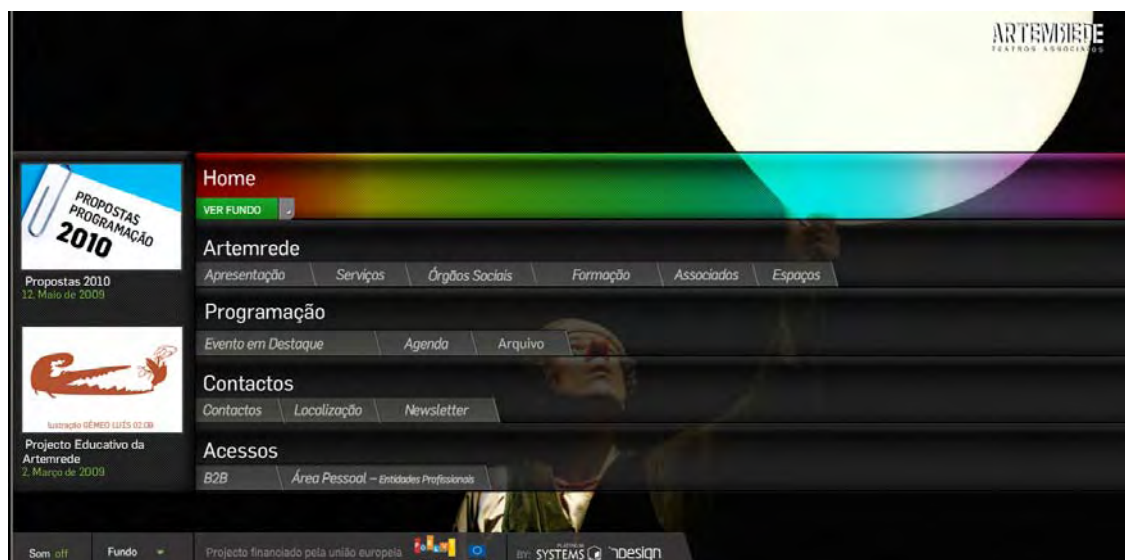


Figura 3. Página inicial da plataforma Artemrede

Na página principal são apresentados os destaques e a lista de opções do site - as áreas de navegação.

A secção Artemrede divide-se em: Apresentação, onde se apresentam os conceitos e objectivos da rede bem como a sua constituição; Serviços, nesta secção acede-se à informação sobre as acções desenvolvidas pela rede; Órgão Sociais, aqui pode-se consultar quem são os órgãos constituintes da associação; Formação, onde constam informações sobre os objectivos de formação da rede; Associados, nesta categoria são apresentados os municípios associados através dos seus logótipos e clicando sobre eles tem-se acesso à página institucional dos mesmos; Espaço, nesta área surge a lista de espaços/equipamentos ligados à rede.

A secção Programação divide-se em três áreas: Destaque, o evento que se encontra em destaque com informação mais sucinta sobre ele (sinopse, faixa etária e duração); Agenda, nessa área pode-se consultar a programação dos eventos, a consulta pode ser ordenada de forma geral ou por tipo de eventos (artes circenses, artes de rua, cinema, crianças e jovens, dança, multidisciplinar, música, oficina, ópera, teatro), a cada categoria de evento está associada uma cor, em ambos os casos os eventos surgem numa barra, apresentando-se cada um através de uma imagem e com uma moldura de cor maior na parte inferior, a cor é atribuída em função do tipo de evento, seleccionando o evento que se pretende consultar o usuário vai directamente para as informações sobre o evento, sinopse, duração e faixa etária, mas se o usuário pretender, ainda pode consultar a ficha artística e a itinerância do evento que surge em formato de lista organizada cronologicamente em função das datas; Arquivo, esta área apresenta-se da mesma forma e com as mesmas possibilidades da área Programação, mas nestas podem ser consultados eventos anteriores que já não se encontram em itinerância.

A secção Contactos é constituída por três áreas: Contacto, onde se pode aceder à lista de contactos gerais e de contactos dentro de cada uma das áreas dos órgãos da associação; Localização, esta subárea, apresenta-se através de um mapa simplificado da Região de Lisboa e

Vale do Tejo, onde estão assinalados os municípios constituintes da rede; Newsletter, espaço onde se pode subscrever a *newsletter* do Artemrede, para tal basta inserir o endereço de email e subscrever.

A área Acessos é constituída por duas secções: B2B, de acesso limitado, só quem faz parte da rede pode aceder através da sua conta introduzindo o *login*, esta área é dedicada ao negócio e à comunicação entre as empresas e instituições inscritas na rede e pretende substituir os processos físicos de transacções comerciais; Área Pessoal, com acesso limitado através de registo, área dedicada às entidades profissionais registadas na rede, esta é a área onde se efectuem as candidaturas e a actualização das informações das mesmas.

De uma forma geral, esta plataforma tem um aspecto visual dinâmico, pela forma como os menus são navegáveis e acedidos. A nível de cor também é apelativo e tem a possibilidade de se personalizar o aspecto visual e sonoro do site. A nível visual o usuário tem a possibilidade de optar por quatro fundos possíveis, preto, verde, branco e imagem, pode ainda personalizar a transparência do fundo. A nível sonoro tem a opção de activar ou desactivar o som. A nível de cor a plataforma é coerente com o logótipo da Rede, mesmo as opções de cor disponíveis obedecem às cores do logótipo. Os menus são destacados do fundo pela cor verde no seu estado *roll-over*.

Na página inicial o menu apresenta-se no centro da página, quando se acede a alguma das áreas os submenús de cada área passam a apresentar-se no topo da página e a informação surge sempre no centro da página, na barra cinzenta que ocupa sempre longitudinalmente a área central da página. Esta barra, independentemente do fundo que se seleccione mantém-se a cinza o que permite dar destaque à área de informação.

A navegação também é intuitiva e a cor é um auxílio bem usado no apoio à mesma. Em relação às outras plataformas analisadas, esta é visualmente mais dinâmica e apelativa. Relativamente a conteúdos apresenta-se como um espaço institucional, com pouca interacção e onde constam apenas informações acerca das actividades da rede.

2.6.3. Análise crítica das principais soluções adoptadas

O que se conclui da análise destas plataformas é que apesar de terem objectivos claramente definidos e distintos entre si, todas elas funcionam de forma bastante fechada, funcionando apenas como repositórios de informação e contactos relacionados com a área das artes do espectáculo. Estas plataformas só se encontram abertas à participação do utilizador, para que este disponibilize informações ou efectue a actualização das mesmas. O resto da publicação está a encargo dos administradores das plataformas, não abrindo grande espaço à interacção e cooperação entre utilizadores.

Se por um lado é positivo, apercebermo-nos que existe um interesse e uma preocupação cada vez maior na adaptação às novas formas de comunicação e difusão características da nova era da informação. Por outro lado, ainda não há uma adequação e aproveitamento das potencialidades inerentes a este meio. O que se constata é que a maioria das plataformas deste género, não são

mais do que uma transposição para Web dos meios tradicionais de publicação, funcionando apenas como repositórios de informação.

A nível de estratégias, estas plataformas apenas fazem uso das vantagens de difusão e actualização da Web, que com recurso a este meio não implicam custos associados à impressão e difusão. A única vantagem de recorrerem à Internet reside na possibilidade de chegar a um público maior, no entanto o potencial interactivo é posto de lado.

Conclui-se assim que cabe pensar-se em estratégias mais comunicativas que permitam aos utilizadores intervir nestes espaços *online*. Para tal, é necessário pensar na implementação de novas dinâmicas que potenciem a participação dos utilizadores nestes espaços. É necessário criarem-se espaços mais abertos ao diálogo e partilha no sector, contrapondo o circuito fechado inerente ao próprio sector. Só assim se produzirá inovação.

Cabe pensar novas estratégias que aproveitem ao máximo as ferramentas disponíveis para a criação de novas dinâmicas interactivas que permitam a cooperação e o diálogo entre os vários intervenientes do sector potenciando o alargamento das suas redes. Isto não será mais do que aproveitar o verdadeiro potencial da web 2.0 e da própria estrutura do trabalho do sector.

3. METODOLOGIA

3.1. Método de investigação

Por método, entende-se um conjunto de meios para alcançar um fim e, especialmente, para chegar a um conhecimento científico e por metodologia entende-se a aplicabilidade científica dos métodos.

Por sua vez, o método científico é realizado pela investigação, que é definida por Marconi & Lakatos (1996, p.15) como *“um procedimento formal, com método de pensamento reflexivo, que requer um tratamento científico e se constitui no caminho para se conhecer a realidade ou para se descobrir verdades parciais”*. Assim, o objectivo essencial de uma pesquisa é descobrir respostas para problemas, mediante o emprego de métodos científicos.

A presente investigação pretende analisar um fenómeno específico, mais concretamente, a viabilidade de introdução de uma plataforma *online* de apoio às artes do espectáculo que assente essencialmente na interactividade entre os seus utilizadores. Trata-se por isso de um estudo de caso. Segundo Vergada (1998,p.47), *“um estudo de caso é circunscrito a uma ou poucas unidades (...) Tem carácter de profundidade e detalhe. Pode ou não ser realizado no campo.”* Para Pardal e Correia (1995), um estudo de caso analisa de modo intensivo, situações particulares sob condições limitadas e possibilita generalizações empíricas.

Quanto à taxonomia de métodos, do ponto de vista metodológico, esta investigação reveste-se de um carácter descritivo e exploratório. Para Marconi & Lakatos (1996, p. 77), os estudos exploratório-descritivos *“são estudos exploratórios que têm por objectivo descrever completamente determinado fenómeno, como por exemplo o estudo de um caso para o qual são realizadas análises empíricas e teóricas. Podem ser encontradas tanto descrições quantitativas e/ou qualitativas quanto acumulação de informações detalhadas como as obtidas por intermédio da observação participante”*. Para Vergara (1998, p. 44), *“a investigação exploratória é realizada em áreas nas quais há pouco conhecimento acumulado e sistematizado”*.

A presente investigação pretende explorar novos campos de acção e mais do que quantificar o fenómeno em análise o que se pretende é efectuar uma análise qualitativa de modo a avaliar as estratégias a ter em consideração.

3.2. Recolha de dados

Relativamente à recolha de dados, os procedimentos metodológicos de investigação desta dissertação dividem-se essencialmente em três fases:

1ª Fase - Levantamento bibliográfico sobre o estado da arte no sector das artes do espectáculo e um levantamento e análise de plataformas nacionais *online* de apoio às artes do espectáculo.

2ª Fase - A realização de um inquérito por questionário auto-administrado por email, com o intuito de recolher dados essenciais a ter em consideração na criação do modelo de plataforma.

3ª Fase - A realização de um segundo inquérito por questionário que permitirá avaliar o modelo de plataforma proposto. O questionário será auto-administrado por email e acompanhado por um vídeo ilustrativo do funcionamento da plataforma proposta.

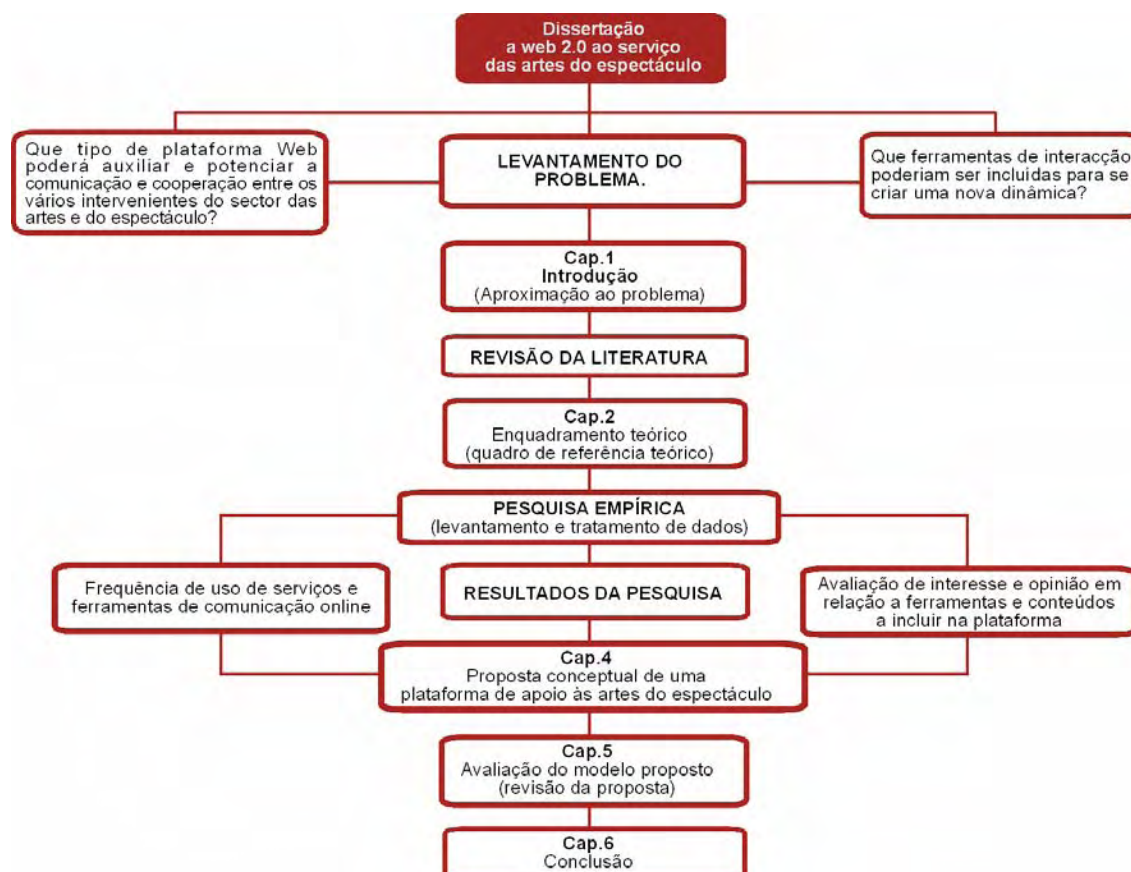


Figura 4. Etapas da investigação

1ª Fase

A primeira fase residiu no levantamento do Estado da Arte do sector cultural das artes do espectáculo tanto na perspectiva dos seus profissionais como de públicos. Nesta etapa recorreu-se à recolha de dados em bibliografia especializada, recorrendo a livros especializados e a fontes de natureza electrónica em bases de dados académicas ou em sites de análise sobre o sector e sua leitura exploratória. Para organização dos dados procedeu-se à elaboração de fichas de leitura que permitiram numa primeira fase organizar toda a informação por temas e referências, de forma a agilizar o trabalho na fase da escrita. Além da recolha bibliográfica, foi realizado um levantamento de plataformas nacionais de suporte/apoio às artes do espectáculo existentes na Web para posterior selecção e análise. Posteriormente procedeu-se a nova leitura e iniciou-se o processo de elaboração escrita do enquadramento teórico da dissertação.

Esta fase da investigação permitiu realizar uma contextualização da temática abordada no panorama da sociedade contemporânea actual. Ao mesmo tempo, esta etapa da pesquisa possibilitou efectuar uma aproximação ao problema, concluindo-se que o regime de trabalho dos

profissionais do sector das artes do espectáculo é caracterizado pela intermitência (períodos de trabalho não superiores a 3 meses, seguidos de períodos de não trabalho). Para além disso, constatou-se que estes profissionais funcionam em redes de contactos que permitem gerir esta precariedade ao mesmo tempo que possibilitam uma forma de trabalho mais cooperativa onde existe uma partilha de saberes e fazeres. Nesta fase da investigação concluiu-se que este regime de trabalho, intermitente e em rede, poderá, potencialmente, beneficiar da implementação de uma plataforma Web que funcione como extensão dessas redes e permita a realização de trabalhos em conjunto, a troca de informações e contactos e ao mesmo tempo a interacção directa com o público.

2ª Fase

A segunda fase do processo de recolha de dados consistiu na recolha de dados junto dos indivíduos que são objecto de estudo na presente dissertação. Esta recolha foi realizada mediante um inquérito por questionário auto-administrado por *e-mail* aos indivíduos que fizeram parte da amostra. O questionário foi elaborado especificamente para o efeito, tendo em conta questões que permitiram recolher factos, necessidades e processos importantes para o avanço da presente investigação. Esta fase de recolha de dados serviu, essencialmente, para recolher dados especificamente relacionados com a investigação que não constam em nenhum estudo. Este momento da investigação foi essencial para o avanço da dissertação, pois através desta recolha avançou-se para a proposta conceptual da plataforma.

Com base na informação reunida nas fases de pesquisa e recolha de dados anteriormente descritas, pretendeu-se propor a criação de um modelo conceptual de uma plataforma de apoio às artes do espectáculo que assente na interactividade dos seus agentes e que permita agilizar a comunicação entre os vários intervenientes do sector das artes do espectáculo. Após a criação conceptual do modelo de plataforma a implementar, realizou-se uma segunda fase de questionários, que tiveram como objectivo a avaliação do modelo proposto.

3ª Fase

A terceira fase de recolha de dados teve como objectivo avaliar o modelo de plataforma proposto. Esta etapa consistiu num inquérito auto-administrado por email aos participantes na segunda fase da recolha de dados. Este questionário foi acompanhado por um vídeo ilustrativo do modelo de funcionamento da plataforma. O vídeo foi elaborado especialmente para o efeito e teve como propósito demonstrar em poucos minutos como seriam as principais áreas da plataforma. Representando as suas principais áreas de navegação, as ferramentas de interacção disponibilizadas bem como o modo de acesso aos conteúdos e os processos de selecção de menus. O objectivo deste segundo questionário, consistiu em testar a viabilidade e necessidade de implementação de uma plataforma como a proposta, ao mesmo tempo que possibilitou avaliar o nível de interesse por parte da amostra em dispor de um sistema de informação e comunicação como este. Esta recolha permitiu, ainda, compreender se as ferramentas e serviços disponíveis na

plataforma iriam ao encontro das necessidades efectivas do seu potencial público-alvo. Paralelamente, esta recolha permitiu também ajustar as propostas apresentadas às necessidades mais específicas dos seus utilizadores, bem como ponderar a inclusão de novos serviços.

O objectivo destas recolhas de dados será criar um modelo de plataforma fortemente fundamentado em toda a investigação realizada ao longo do processo de trabalho.

3.3. Amostra

Os participantes neste estudo são “todos” aqueles que participam activamente no sector das artes do espectáculo, criativos, interpretes, técnicos, instituições acolhedoras e seus programadores e directores artísticos e por último o público que costuma frequentar este tipo de actividades culturais. Destes participantes pretendeu-se recolher dados relativos às suas necessidades comunicacionais, designadamente, dos criativos na divulgação dos seus projectos e projecção do seu trabalho junto das entidades acolhedoras. Dos programadores e agentes culturais, pretende-se fazer um levantamento de ferramentas que poderiam agilizar o seu trabalho na hora de decidir a sua programação. Da parte do público pretende-se saber que ferramentas poderiam auxiliar a decidir uma ida a um espectáculo.

A amostra à qual foi aplicado o instrumento de recolha de dados foi dividida em três categorias: profissionais das artes do espectáculo, agentes culturais/programadores e público que frequenta estas actividades culturais.

A escolha desta amostra, apesar de não representativa ou intencional, deveu-se à necessidade de compreender como se estabelecem as vias de comunicação entre esta triangulação de indivíduos. Considera-se que para o presente estudo é fundamental entender as necessidades comunicacionais dos três actores envolvidos directa ou indirectamente na área das artes do espectáculo.

Da amostra fizeram parte 15 indivíduos de ambos os sexos. Destes 15, cada cinco pertence a uma das categorias em que foi subdividida a amostra.

3.4. Instrumento de recolha de dados

O instrumento de recolha de dados adoptado foi o inquérito por questionário. O objectivo do inquérito foi a recolha de dados mais concretos sobre o objecto de estudo e que de alguma forma complementassem as informações previamente recolhidas na fase inicial da investigação.

Ainda que este instrumento de recolha de dados seja sujeito a algumas ambiguidades, para a presente investigação, revelou-se o mais adequado, uma vez que se pretendeu realizar um levantamento das necessidades dos participantes neste estudo. Este questionário serviu ainda

para recolher dados especificamente relacionados com a presente investigação que não constam em nenhum estudo.

As questões foram elaboradas especialmente para o efeito, tendo em conta que a amostra foi constituída por três categorias distintas e que se pretendia recolher não só, dados gerais para as três categorias, mas também dados especificamente relacionados com as características participativas de cada uma. Dessa forma, o questionário foi dividido em quatro pontos, desses quatro pontos, apenas o ponto três foi elaborado tendo em conta a perspectiva de cada uma das categorias da amostra, uma vez que os usos e as formas de comunicação são distintos para cada grupo. Os restantes pontos foram administrados de igual forma às três categorias.

Assim o questionário foi dividido em 4 partes:

1. Dados Pessoais

Neste ponto faz-se um levantamento dos dados pessoais dos inquiridos e de alguns atributos da amostra relevantes para o estudo: idade, nível de ensino, profissão e cargo ocupado na instituição de trabalho

2. Utilização de computadores pessoais e serviços de comunicação

Neste grupo de questões realiza-se um levantamento de informações relativas à utilização de computadores pessoais e de serviços de comunicação *online*. A relevância da introdução deste ponto deveu-se à necessidade de saber o grau de literacia informática, a frequência de utilização diária de computadores, bem como o tipo de informação e tarefas desempenhadas pela amostra quando recorre à web. O objectivo da recolha destes dados deveu-se à necessidade de adequação das funcionalidades e ferramentas da plataforma que será proposta ao longo da dissertação.

3. Identificação de plataformas de apoio às artes do espectáculo e modos de comunicação.

A terceira parte do questionário consistiu na identificação das plataformas de apoio às artes do espectáculo por parte da amostra, bem como de modos de comunicação. Neste ponto, pretendeu-se recolher dados especificamente relacionados com a consulta e utilização das plataformas de apoio às artes do espectáculo existentes a nível nacional. De uma lista os respondentes foram convidados a enumerar quais das plataformas conheciam e se se encontravam registados em alguma. Em caso afirmativo era-lhes pedido que enumerassem vantagens e falhas detectadas nas mesmas. Tal como anunciado em cima, neste ponto foram introduzidas questões específicas para cada uma das categorias da amostra, que passaremos a enumerar:

-Modalidade_Agentes: Numa primeira fase foi solicitado que indicassem se utilizavam sites ou blogs para consulta de informações acerca de companhias, espectáculos ou artistas e em caso afirmativo que enumerassem de uma lista previamente fornecida as razões pelas quais os utilizavam. De seguida foi pedido que de uma lista de plataformas de apoio às artes do espectáculo identificassem quais conheciam e se se encontravam inscritos em alguma, sendo que em caso afirmativo lhes era pedido para enumerarem as razões pelas quais se encontravam

inscritos e que identificassem as mais valias e falhas que consideravam existir na(s) mesma(s). A questão seguinte consistiu em saber como era estabelecido o contacto com as companhias ou artistas e que tipos de serviço de comunicação, utilizavam para estabelecer e manter contacto com as mesmas.

-Modalidade_Profissionais: Numa primeira fase foi pedido aos indivíduos que indicassem se eles ou a sua companhia possuíam algum blog ou site para divulgação do seu trabalho e em caso afirmativo era pedido que enumerassem as razões pelas quais o possuíam e a regularidade com que o actualizavam. De seguida foi solicitado que de uma lista identificassem as plataformas de apoio às artes do espectáculo que conheciam e se se encontravam registados em alguma, sendo que em caso afirmativo lhes era pedido para enumerarem as razões pelas quais se encontravam inscritos e que identificassem as mais valias e falhas que consideravam existir na(s) mesma(s). A seguinte questão procura saber como se estabelece o contacto com as entidades acolhedoras, apesar da questão ser igual para o grupo dos agentes, a lista de opções é distinta. Por último de uma lista de serviços de comunicação é pedido que enumerem como são estabelecidos e mantidos os contactos com as entidades acolhedoras. Esta última questão é igual na modalidade do inquérito aos agentes.

- Modalidade_Público: Em primeiro lugar, é pedida a frequência com que assistem a um espectáculo. Posteriormente é solicitado que indiquem se utilizam plataformas/sites para consulta de informações acerca de espectáculos, artistas, companhias e em caso afirmativo que enumerem os motivos. A seguir, tal como nas restantes modalidades é pedido que identifiquem as plataformas de apoio às artes enumeradas e se estão inscritos em alguma, caso sim que indiquem os motivos, mais valias e falhas detectadas na(s) mesma(s). Por último pede-se aos inquiridos que de uma lista indiquem de que forma tomam conhecimento dos espectáculos a que vão assistir.

4. Avaliação de interesse e opinião

O último ponto do questionário consiste na avaliação de interesse e opinião de uma plataforma de apoio às artes do espectáculo que assente na interactividade dos seus utilizadores. Com este último ponto pretendeu-se levantar as funcionalidades e ferramentas que teriam maior interesse em incluir na plataforma proposta. De uma lista formulada a partir da primeira fase de investigação, surgiram as primeiras ideias de funcionalidades e dessa forma, são apresentados cinco dos objectivos principais da plataforma, dos quais os inquiridos são convidados a avaliar o seu grau de interesse mediante uma escala que vai do muito interesse a muito pouco interesse. Por último é solicitado aos respondentes que de uma lista de ferramentas enumerem aquelas que gostariam de ver incluídas numa plataforma deste tipo.

3.5. Tratamento dos dados

Após a recolha, os dados foram organizados e agrupados em categorias em função de cada um dos grupos da amostra. Seguidamente foram introduzidos no programa SPSS onde foram

organizados por variáveis (género, idade, nível de formação, área de formação, grupo ocupacional e instituição de trabalho), de forma a agilizar o cruzamento dos dados obtidos.

Posteriormente foram analisados e interpretados qualitativamente para daí se tirarem conclusões relevantes quanto às características e necessidades da amostra para a concretização de um modelo conceptual de plataforma Web de apoio ao sector.

3.6. Análise dos dados

Quanto à análise de dados adoptou-se, por uma abordagem mista. Os dados recolhidos através do instrumento de recolha de dados foram submetidos a uma análise estatística para daí se qualificarem as necessidades de uso e comunicacionais da amostra. Apesar dos dados terem sido submetidos a uma análise quantitativa, esta investigação é essencialmente qualitativa uma vez que as conclusões que se poderão obter não serão a quantificação do fenómeno em análise, mas sim qualificar a necessidade da introdução de uma nova ferramenta de comunicação e de trabalho colaborativo num meio concreto (Sector Cultural das Artes do Espectáculo).

Tal como referido anteriormente, da amostra em análise fazem parte 15 indivíduos de ambos os sexos e de variadas formações, com idades compreendidas entre os 28 e os 64 anos. A amostra foi dividida em três grupos: profissionais, agentes culturais e público.

Com esta divisão pretendeu-se diversificar a amostra, para dessa forma, garantir a representatividade dos diferentes actores deste sector cultural.

3.6.1. Sobre os resultados obtidos

Considerando que no capítulo seguinte se tratará desta questão mais a fundo, apresenta-se de seguida uma síntese dos principais resultados obtidos.

A totalidade da amostra (15) possuiu computador pessoal, ligação à Internet e utiliza o computador mais de 2 horas por dia.

Quanto à utilização de serviços de gestão e comunicação *online*, dos serviços enumerados os mais utilizados são o email, o gestor de tarefas, a consulta de sites especializados na área das artes do espectáculo e a consulta de *blogs*. Dos serviços apresentados aqueles que revelam menor ou praticamente nenhuma utilização por parte da amostra são, a videoconferência, *chats* e a os sites sociais. Relativamente aos restantes serviços enumerados, o grau de frequência de utilização dos mesmos por parte da amostra, demonstra alguma regularidade mas o grau de utilização dos mesmos aponta graus de frequência de utilização variados.

A utilização de sites/plataformas para consulta de informações acerca de companhias, artistas, espectáculos, revela que a maioria da amostra recorre a essas plataformas, com objectivos diversos, mas essencialmente para se manter informada e obter informações mais específicas acerca de determinada companhia, artista ou espectáculo.

A avaliação de interesse e opinião acerca de uma plataforma de apoio às artes do espectáculo assente na interactividade dos seus utilizadores revelou que as características mais relevantes a ter em consideração na implementação de uma plataforma deste tipo são a possibilidade de ter acesso a todas as informações relevantes acerca de um espectáculo seguida do acesso a ferramentas interactivas que permitam estabelecer uma relação directa entre utilizadores. Quanto ao tipo de ferramentas a incluir destacam-se as ferramentas de vídeo, seguidas do fórum de discussão acerca de temáticas associadas ao sector cultural em questão e por fim a possibilidade de publicação de comentários e sugestões aos trabalhos.

4. PROPOSTA CONCEPTUAL DE UMA PLATAFORMA DE AGILIZAÇÃO DA COMUNICAÇÃO ENTRE OS INTERVENIENTES DO SECTOR DAS ARTES DO ESPECTÁCULO

4.1. Apresentação da Plataforma

4.1.1 Objectivo da plataforma

Esta plataforma pretende ser um espaço de promoção teatral de apoio e fomento ao trabalho colaborativo entre criadores, agentes culturais e público. Espaço esse que para além de agilizar a comunicação entre os vários intervenientes do sector ofereça meios e ferramentas interactivas que permitam uma mediação, mais directa, entre criativos, público e agentes culturais/programadores. Com isto pretende-se colmatar uma série de lacunas observáveis na comunicação entre companhias e agentes culturais, como também algumas falhas cometidas na divulgação dos projectos e na motivação dos públicos.

O objectivo essencial deste site é a criação de uma rede colaborativa, que possibilite aos profissionais da área alargar as suas redes profissionais e divulgar em maior escala os seus trabalhos combatendo assim o regime de intermitência inerente ao trabalho no sector. Esta plataforma pretende aproveitar as ferramentas disponibilizadas na web 2.0 para potenciar as capacidades criativas dos indivíduos do sector, a qualidade dos seus trabalhos e o poder de difusão inerente à própria web.

Para além da vertente colaborativa, pretende-se apresentar um espaço de selecção e informação, onde constem todas as informações acerca de profissionais e companhias (percurso artístico, curriculum, espectáculos em carteira e todas as informações pertinentes acerca dos mesmos: sinopse, ficha artística, cachet, condições de acolhimento, ficha técnica, fotografias, vídeo). Com isto pretende-se que:

- **Os agentes culturais** tenham à disposição uma ferramenta de consulta, que ofereça todas as informações necessárias para a programação, bem como, a possibilidade de descarregar ficheiros e entrar directamente em contacto com as companhias, o que permite que toda a transacção de compra e venda de um espectáculo seja facilitada, poupando meios e recursos.
- **As companhias** tenham à sua disposição um espaço de divulgação dos seus trabalhos, constituído por uma base de dados que se encontra à disposição de qualquer um, facilitando assim a partilha e troca de informações.
- **O público** tenha a possibilidade de ter mais informações acerca de companhias, artistas de espectáculos e, ainda, a possibilidade de consultar vídeos e informações que não constam noutros suportes informativos ou de divulgação.

Para além de informações profissionais, serão também apresentadas informações acerca de concursos, festivais, formações, residências artísticas, bem como link's para outras plataformas que contenham informações relevantes para a área.

Esta plataforma pretende, ainda, oferecer uma área de *Work in Progress*, onde os utilizadores registados como profissionais (independentes ou colectivos no caso de companhias) têm a possibilidade criar um espaço de trabalho em desenvolvimento que poderá ser aberto a todos os utilizadores para que estes intervenham no trabalho através de comentários, podendo, ainda, optar por restringir o acesso a este espaço a determinados contactos. Esta área tem a vantagem de permitir, por exemplo, que um encenador que não se encontra na mesma cidade ou mesmo no país, possa acompanhar o desenvolvimento do trabalho dos actores.

4.1.2. Público - Alvo

A plataforma está aberta a todos os utilizadores. Contudo, distinguem-se três tipos de público-alvo que se diferenciam pelas razões que os leva a visitar a plataforma e pela forma de participação e contribuição na mesma. Os três tipos são, todos os profissionais da área das artes do espectáculo, os agentes culturais e o público que costuma frequentar estas actividades culturais.

Um dos objectivos principais da plataforma é ligar esta triangulação de indivíduos, que existe efectivamente no espaço físico, através de um espaço virtual que agilize o diálogo, a partilha e colaboração.

Para ir ao encontro destes diferentes *targets*, a plataforma estabelece estratégias específicas para cada grupo:

Para os agentes culturais/programadores, oferece:

- Uma nova ferramenta que permitirá estabelecer contacto com novos projectos, de forma mais imediata.
- O acesso a um acervo digital de companhias e profissionais nacionais, o que pode permitir decidir a programação dos espaços culturais de forma mais rápida e eficaz.
- A possibilidade de avaliar a viabilidade e exequibilidade de cada projecto (ao ter todas as informações necessárias acerca de um espectáculo é possível avaliar de imediato se o mesmo se adequa ao espaço e à estratégia programática da entidade).
- Simplificação do processo de aquisição de projectos/espectáculos (ao terem acesso a todas as informações referentes aos espectáculos, a negociação e troca de informações é mais imediata).
- Um espaço de discussão acerca de temáticas da área, no qual podem participar.

Às companhias e profissionais da área oferece-se um espaço que permite:

- Ter acesso a um espaço de evidência, promoção e difusão.
- Possibilidade de cooperação e participação noutros ou com outros projectos artísticos e criativos (abertura e partilha de ideias – rede cooperativa).
- Ter um *feedback* mais imediato às suas criações, podendo estabelecer contacto directo com o público para o qual criam.
- Ter acesso a todas as novidades do sector (festivais, concursos, subsídios, mecenato e suas *deadlines*).

- Eliminar as mediações e mediadores que eventualmente possam existir nas comunicações com as entidades acolhedoras.
- Fazerem-se valer, essencialmente, pelo seu trabalho e valor artístico.
- O alargamento das suas redes de contactos.
- Um espaço de discussão acerca de temáticas da área, no qual podem participar.

Ao público que costuma frequentar este tipo de actividades culturais, pretende-se oferecer:

- Um espaço de consulta e informação acerca de espectáculos, companhias, projectos, e profissionais da área.
- A possibilidade de conhecerem mais a fundo os processos de criação e desenvolvimento de um espectáculo.
- A possibilidade de poderem consultar pequenos excertos das peças, para assim decidirem programar uma ida ao teatro.
- Possibilidade de participar nos processos criativos, através de comentários às obras.
- Possibilidade de se manterem actualizados acerca do que acontece nas salas do país.
- Um espaço de discussão acerca de temáticas da área, no qual podem participar.

Uma plataforma destas na web, em formato bilingue, permite também a programadores e criativos europeus terem acesso ao que se faz em Portugal, o que poderá possibilitar pontes futuras e a internacionalização de artistas e espectáculos.

4.2. Análise dos resultados da recolha de dados

A obtenção de informação sobre a utilização de ferramentas e serviços de comunicação *online*, quando, com que frequência e em que contexto de actividades, foi um dos objectivos essenciais desta recolha de dados. Estas informações serviram de base para a criação do modelo conceptual de plataforma de apoio às artes do espectáculo, que será desenvolvido ao longo deste capítulo.

4.2.1. Objectivos da recolha de dados

Considerando esta recolha na sua globalidade, podem assinalar-se os seguintes objectivos gerais que visaram a caracterização e interpretação:

- Dos perfis sócio-culturais dos intervenientes no sector das artes do espectáculo;
- Da frequência e do tipo de serviços de comunicação *online* utilizados;
- Do grau de utilização de plataformas *online* para obtenção de informações acerca de companhias, artistas e espectáculos e razões do recurso às mesmas, bem como o grau de conhecimento de plataformas de apoio às artes do espectáculo existentes na web. Quais os meios de comunicação utilizados pela amostra para o estabelecimento e manutenção dos seus contactos profissionais;

- Do interesse de uma série de pressupostos a ter em consideração na criação de um modelo de plataforma de apoio às artes do espectáculo, bem como o tipo de ferramentas interactivas a ter em consideração na criação da mesma;

Relativamente aos objectivos acima indicados, avançam-se as seguintes notas:

- A caracterização dos perfis da população da amostra convocou as habituais variáveis (género, idade, nível de formação, área de formação, grupo ocupacional e instituição de trabalho);
- O conhecimento da frequência de uso de computadores pessoais e de ferramentas de comunicação *online* integrou diversas condições de utilização, passando pela utilização para fins profissionais, actividades de aprendizagem e actividades lúdicas, bem como o tipo de ferramentas e serviços *online* mais utilizados pela amostra;
- Para a identificação de plataformas de apoio às artes do espectáculo e modos de comunicação, concorrem as representações dos inquiridos sobre a utilização de sites para consulta de informações acerca de companhias, artistas ou espectáculos e as razões dessa consulta. Por sua vez, a análise dos dados sobre o conhecimento/desconhecimento de plataformas nacionais *online* de apoio às artes do espectáculo e o registo nas mesmas, fornece o grau de conhecimento dessas plataformas por parte dos inquiridos bem como os motivos porque recorrem a elas. Relativamente aos modos de comunicação, por um lado permitiram recolher dados acerca de como se estabelece o contacto entre companhias e agentes culturais, e através de que meios de comunicação os mesmos são mantidos e, por outro lado, de que forma o público toma conhecimento dos eventos culturais, o que permite conhecer quais os meios de comunicação que melhor resultam na comunicação entre utilizadores e na divulgação de espectáculos.
- A avaliação de interesse serviu, essencialmente, para avaliar quais das propostas apresentadas teriam maior interesse incluir e que ferramentas interactivas seriam mais relevantes adoptar e ter em consideração no desenvolvimento do modelo de plataforma.

4.2.2. Sobre a metodologia adoptada

Esta fase de recolha de dados acerca de ferramentas e serviços de comunicação *online* privilegiou, na sua abordagem, determinadas orientações que convocaram:

- A definição de linhas de problemáticas estruturantes do questionário e que também estão subjacentes ao questionário de avaliação do protótipo, visando um maior detalhe e aprofundamento da informação recolhida. Entre as várias problemáticas destaca-se a do uso distinto de ferramentas e serviços de comunicação *online* por parte das 3 categorias constituintes da amostra e respectivos fins de uso; a da utilização de sites ou *blogs* para consulta de informações acerca de companhias, artistas e espectáculos e respectivas razões/motivações de uso; a do grau de interesse e aceitação de mecanismos de comunicação mediados por uma plataforma virtual de apoio às artes do espectáculo e o tipo de ferramentas que esta deverá incluir.

4.2.3. Análise dos resultados obtidos

Tal como foi mencionado no capítulo das metodologias, a amostra foi constituída por 15 indivíduos. Sendo que estes 15 indivíduos foram divididos em 3 grupos, de 5 elementos cada um. Os grupos constituintes da amostra são: profissionais da área das artes do espectáculo, agentes culturais/programadores e público que costuma frequentar este tipo de actividades culturais.

A selecção desta amostra foi determinada à priori e teve por base alguns critérios distintos para cada grupo. A selecção dos 5 indivíduos constituintes do grupo dos agentes culturais procurou que dentro deste grupo a amostra fosse o mais diversificada possível a nível de idade, sexo, formação e o seu vínculo a diferentes tipos de entidades (públicas e privadas), bem como, a ligação a diferentes tipos de serviços dentro da entidade de trabalho. A selecção dos profissionais procurou também uma diversidade a nível dos atributos de idade, sexo, formação e tipo de actividade profissional dentro do sector. Relativamente à escolha do grupo representativo do público procurou-se uma diversidade a nível de idade, sexo, formação, área de formação. Com estes factores pretendeu-se que na sua generalidade, a amostra tivesse a maior diversidade possível.

Os resultados obtidos apresentam-se em secções em função dos grupos de questões:

- Informações genéricas

Idade: constata-se que 46,7% (7) da amostra se encontra inserida na faixa dos 30 anos de idade.

Género: 60% (9) é do sexo masculino e 40% (6) do sexo feminino.

Nível de formação: é variado, sendo que a maioria dos inquiridos possui bacharelato (26,7%) ou licenciatura (26,7%), 13,3% (2) possui doutoramento e uma percentagem igual, detém mestrado. Uma minoria possui o secundário (6,7%) ou Pós-Graduação (6,7%).

Área de formação: o único padrão que se repete é a formação na área do Teatro representada por 33,3% (5), o resto da amostra possui formação em áreas diversas.

Cargo ocupado: apenas um se repete, na área dos Serviços educativos (13,3% (2)) e os restantes são variados.

Uso de computador pessoal: dos 15 indivíduos que constituem a amostra a totalidade possui computador pessoal e ligação à Internet. Na frequência de uso de computadores pessoais, constata-se que a totalidade da amostra utiliza o computador pessoal mais de duas horas por dia.

- Uso de serviços de comunicação online

No uso de serviços *online* de comunicação e gestão para fins profissionais ou académicos a totalidade da amostra faz uma utilização diária do **e-mail**.

Apenas 33,3% (5) usa diariamente serviços de **mensagens instantâneas**, 13,3% (2) usa esse serviço várias vezes por semana e 13,3% (2) utiliza o serviço algumas vezes por mês. Por seu lado, 26,7% (4) da amostra nunca utiliza serviços de mensagens instantâneas e apenas 6,7% (1) recorre ao serviço uma ou menos vezes por mês.

Quanto à utilização de **chats**, apenas 6,7% (1) da amostra utiliza o serviço várias vezes por semana e 93,3% (14) nunca recorre a este tipo de serviço.

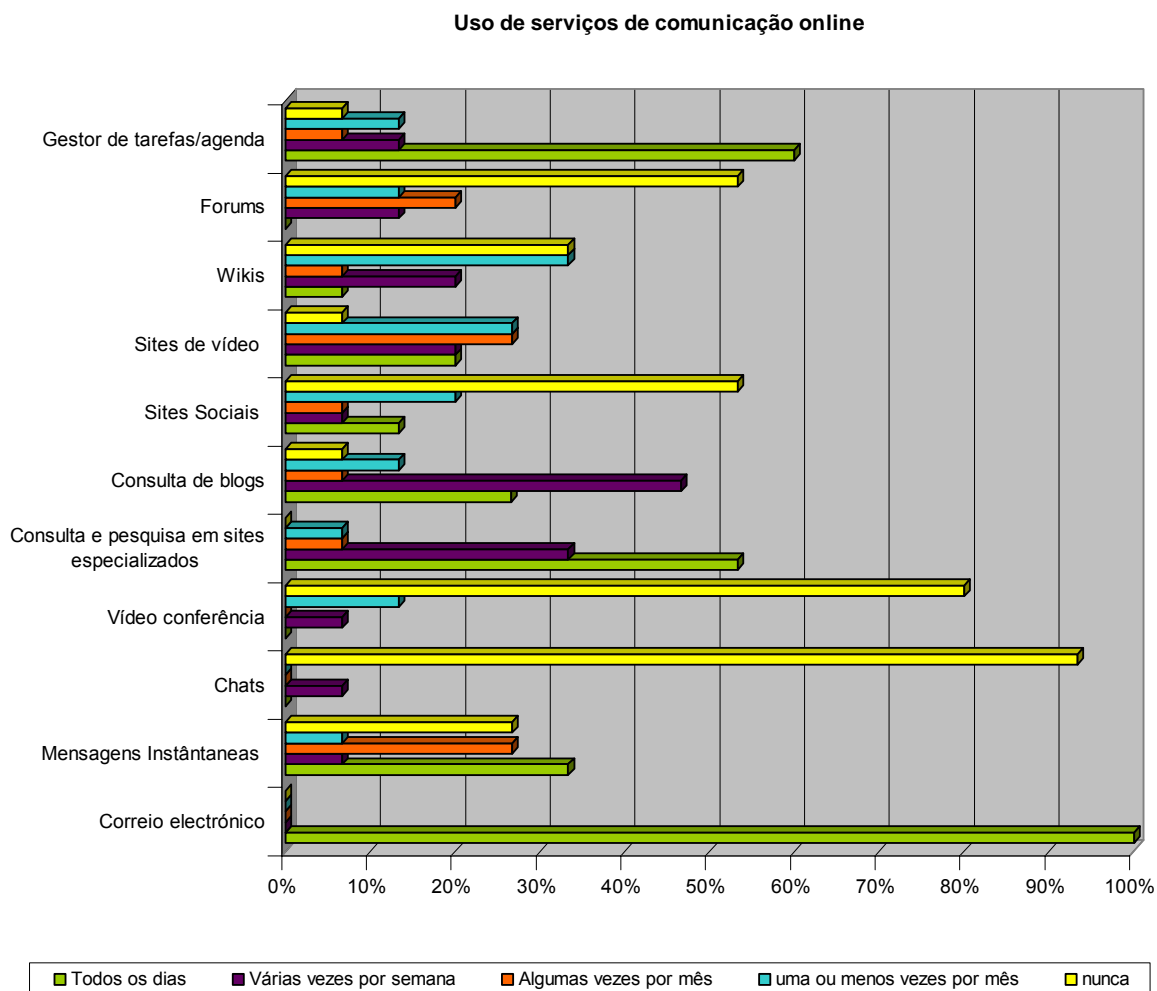


Gráfico 1: Síntese dos resultados da questão 2.4 (frequência de utilização de serviços de comunicação e gestão para fins profissionais/académicos)

Serviços de **videoconferência** são utilizados apenas por 20% (3) da amostra, sendo 6,7% (1) utiliza o serviço várias vezes por semana e os restantes 13,3% (2) recorre ao serviço uma ou menos vezes por mês. 80% (12) nunca utiliza este tipo de serviço.

O **gestor de tarefas** é usado diariamente por 60% (9) da amostra, várias vezes por semana por 13,3% (2), 13,3% (2) só utiliza o serviço uma ou menos vezes por semana, apenas 6,7% (1) recorre ao serviço algumas vezes por mês e 6,7% (1) nunca recorre a este tipo de serviço.

O recurso a **sites especializados** na área das artes do espectáculo é realizado diariamente por 60% (9) da amostra e várias vezes por semana por 26,7% (4). O resto da amostra (13,3%) divide-se igualmente pelo recurso a este serviço algumas vezes por mês e uma ou menos vezes por mês.

A consulta de **blogs** é realizada várias vezes por semana pela maioria da amostra, representada por 46,6% (7). 26,7% (4) consulta diariamente *blogs*, 13,3% (2) utiliza o serviço uma ou menos

vezes por mês e o resto consulta *blogs* algumas vezes por mês (6,7% (1)) ou nunca recorre ao serviço (6,7% (1)).

A frequência de uso de **sites sociais** revela que 46,6% (7) dos inquiridos nunca utiliza esses serviços, 26,7% (4) recorre a sites sociais uma ou menos vezes por mês. Apenas 13,3% (2) faz uma utilização diária destes serviços, 6,7% (1) várias vezes por semana e 6,7% (1) recorre a este serviço algumas vezes por mês.

26,7% (4) da amostra consulta **sites de vídeo** várias vezes por semana e uma percentagem igual algumas vezes por mês. A utilização diária destes serviços é realizada por 20% (3) da amostra e uma percentagem igual recorre a estes serviços uma ou menos vezes por mês. Apenas 6,7% (1) nunca utiliza este tipo serviços.

33,3% (5) da amostra nunca recorre a **wikis**, 26,7% (4) usa este serviço uma ou menos vezes por semana, 20% (3) várias vezes por semana, 13,3% (2) consulta *wikis* algumas vezes por mês e apenas 6,7% (1) recorre ao serviço diariamente.

A consulta e participação em **fóruns** de discussão nunca é realizada por 53,3% (8) da amostra, 20% (3) recorre a fóruns uma ou menos vezes por mês, 13,3% (2) utiliza o serviço várias vezes por semana, e uma percentagem igual algumas vezes por mês.

- Desempenho de actividades lúdicas e profissionais no computador

Quanto ao desempenho de **actividades lúdicas e informativas**, os dados recolhidos revelam que a maioria da amostra (53,3% (8)) realiza estas actividades uma ou menos vezes por mês, 20% (3) algumas vezes por mês, 13,3% (2) várias vezes por semana e os restantes 13,3% (2) dividem-se pelo desempenho destas actividades diariamente ou nunca.

As **actividades profissionais** realizadas no computador, são desempenhadas diariamente pela grande maioria da amostra 93,3% (14) e apenas 6,7% (1) dos inquiridos realiza este tipo de actividades várias vezes por semana.

As **actividades de estudo/aprendizagem** são realizadas diariamente por 40% (6) dos inquiridos, várias vezes por semana por 33,3% (5) e algumas vezes por mês por 26,7% (4) da amostra.

O **acesso à internet** é efectuado diariamente **com fins profissionais** por 93,3% (14) dos inquiridos e várias vezes por semana por 6,7% (1).

Quando o **acesso à internet** é realizado **com fins lúdicos**, as opiniões dividem-se : 33,3% (5) da amostra acede com esses fins uma ou menos vezes por mês, 26,7% (4) acede diariamente, 20% (3) acede à Internet com fins lúdicos algumas vezes por mês e uma percentagem igual várias vezes por semana.

Quando o **acesso à Internet** é realizado para **estabelecer contactos profissionais**, 93,3% (14) da amostra desempenha este tipo de actividade diariamente e apenas 6,7% (1) realiza esse tipo de actividades várias vezes por semana.

- Avaliação de interesse e opinião relativamente à plataforma proposta

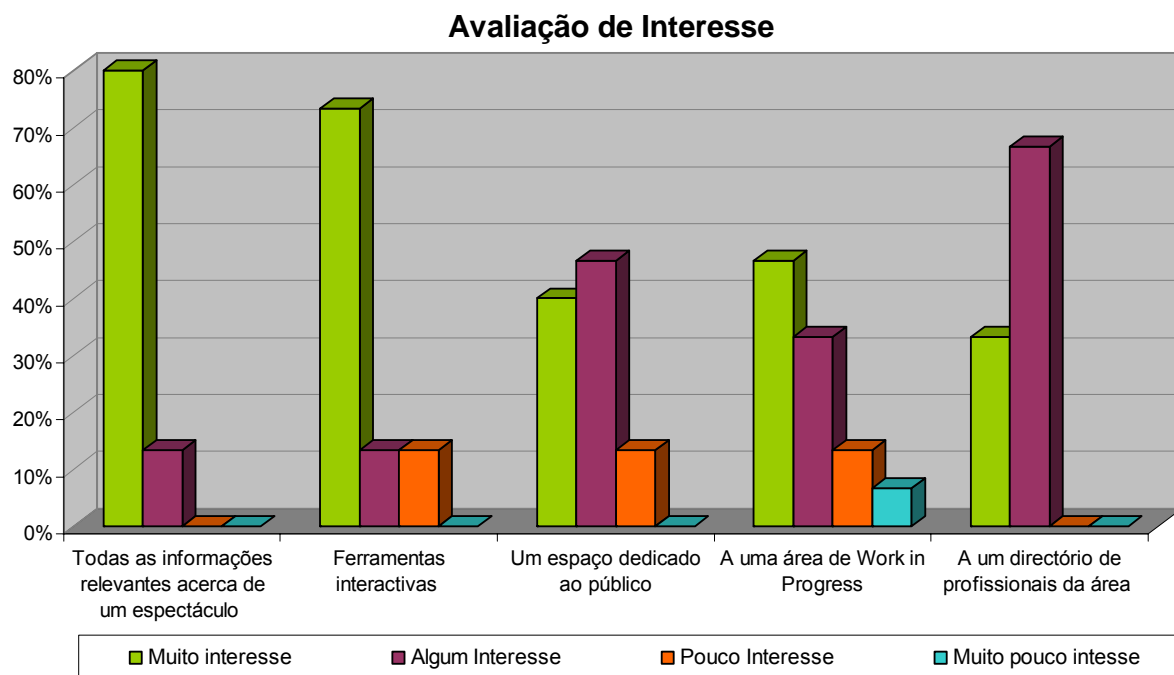


Gráfico 2: Síntese dos resultados da questão 4.1. (avaliação de interesse em dispor dos serviços referidos numa plataforma de apoio às artes do espectáculo)

A avaliação de interesse e opinião revelou que das várias propostas aquela que foi classificada pela maioria como tendo muito interesse foi uma plataforma que permitisse ter acesso a todas as informações acerca de um espectáculo (ficha artística, sinopse, ficha técnica, resumo do projecto, vídeo, etc.). Do total da amostra 73,3% (11) classificou uma plataforma deste tipo como tendo muito interesse, 20% (3) classificou-a de algum interesse e apenas 6,7% (1) classificou a proposta como tendo pouco interesse.

Relativamente à inclusão de ferramentas interactivas que permitam estabelecer uma relação directa entre diferentes companhias, agentes culturais, artistas, profissionais do espectáculo e público, também 73,3% (11) da amostra classificou a proposta como tendo muito interesse, 13,3% (2) como tendo algum interesse e 13,3% (2) classificou a proposta como tendo pouco interesse.

A inclusão de um espaço dedicado ao público, onde este seja convidado a votar nos trabalhos e a intervir no processo criativo, foi classificada por 33,3% (5) dos inquiridos como tendo muito interesse, 46,6% (7) classificou a proposta como tendo algum interesse, 13,3% (2) pouco interesse e apenas 6,7% (1) considerou a inclusão de uma área deste tipo como tendo muito pouco interesse.

A criação de uma plataforma com uma área dedicada ao desenvolvimento de novos trabalhos/projectos (*Work in Progress*) onde todos os utilizadores sejam convidados a intervir e participar no processo de criação, foi avaliada por 46,6% (7) da amostra como tendo muito

interesse, 33,3% (5) considerou a proposta como tendo algum interesse, 13,3% (2) como tendo pouco interesse e 6,7% (1) classificou a proposta como tendo muito pouco interesse.

A criação de um directório de profissionais da área (actores, cenógrafos, técnicos de iluminação, encenadores, produtores, etc), onde conste o curriculum, portfólio e contactos dos mesmos, foi classificada por 66,6% (10) da amostra como tendo algum interesse e por 33,3% (5) como tendo muito interesse.

Quanto ao tipo de ferramentas a incluir numa plataforma deste tipo quase a totalidade da amostra apontou o vídeo (93,3% (14)), 73,3% (11) dos inquiridos apontaram o fórum, 60% (9) enumerou a possibilidade de publicar comentários, 20% (3) elegeu a troca de mensagens instantâneas, 13,3% (2) seleccionou o ranking dos trabalhos mais vistos e consultados e apenas 6,7% (1) enumerou a inclusão de um sistema de votação.

4.2.4. Conclusões retiradas da recolha de dados

Dos resultados obtidos através da recolha de dados, destacam-se os seguintes pressupostos a ter em consideração no desenvolvimento do modelo conceptual de uma plataforma de apoio às artes do espectáculo:

- Pensar numa área que funcione como directório de companhias onde constem todas as informações relativas às mesmas e às suas actividades. Informações essas que incluam todos os dados relevantes para o público em geral e para os agentes culturais (contactos, percurso artístico, lista de espectáculos em carteira, sinopse, ficha artística, ficha técnica, condições de acolhimento, fotografias, vídeo, material gráfico, etc.). Deve também ser considerada uma área semelhante, mas dedicada a profissionais *freelancer's*, onde conste curriculum e portfólio, bem como contactos dos mesmos, para possível contratação. Convém ainda, considerar um espaço dedicado a trabalhos em desenvolvimento (*Work in Progress*) que poderá ser aberto ou fechado a um número específico de utilizadores, dependendo dos objectivos do utilizador que abre o espaço de trabalho.
- Considerar o tipo de ferramentas interactivas a incluir na plataforma – ferramentas que possam permitir uma relação directa entre todos os intervenientes no sector, como mensagens instantâneas, comentários, troca de contactos e informações.
- Investigar de que modo se devem inserir ferramentas de vídeo, que permitam a visualização de pequenos clips de espectáculos ou de actividades com o fim de viabilizar a difusão das acções das companhias. Os resultados obtidos na recolha de dados revelaram que as ferramentas de vídeo são sem dúvida uma ferramenta a ter em consideração, tendo sido apontadas pela esmagadora maioria da amostra (93,3% (14)) como uma ferramenta a incluir.

- Pensar numa área que funcione como fórum de discussão acerca de temáticas relacionadas com as artes do espectáculo, em que os temas sejam lançados pelos administradores da plataforma ou pelos participantes.
- Considerar o grau de uso e o tipo de ferramentas e serviços mais utilizados pela amostra, fazendo uma avaliação relativamente à sua adequação à plataforma proposta. Para tal convém reflectir de que modo podem ser adaptadas ao conceito e aos objectivos da plataforma e se faz algum sentido aplica-las aos contextos de uso da plataforma.
- Pensar nas estratégias de comunicação visual e navegabilidade da interface.
- Estudar o tipo de ferramentas que se encontram disponíveis na web e que poderão complementar os serviços disponíveis na plataforma e potenciar a difusão da mesma.
- Ponderar uma área onde sejam apresentados link's relevantes para outros sites/plataformas que contenham informações pertinentes para todos os utilizadores.

4.3. Criação do modelo de plataforma

Neste capítulo avançar-se-á com o modelo de plataforma.

4.3.1. Modelo conceptual de sistema

No que diz respeito ao modelo de sistema da plataforma a implementar, apresenta-se o seguinte esquema de arborescência estrutural. Este modelo, visa ilustrar, gráfica e esquematicamente, as relações de acesso entre todas as páginas.

É de referir, que estruturalmente, a interface da plataforma é idealizada de modo a que, independentemente da página em que o utilizador se encontre, lhe seja possível o acesso directo a todas as outras áreas da plataforma. Para tal, o menú principal estará sempre presente ao longo da experiência de navegação.

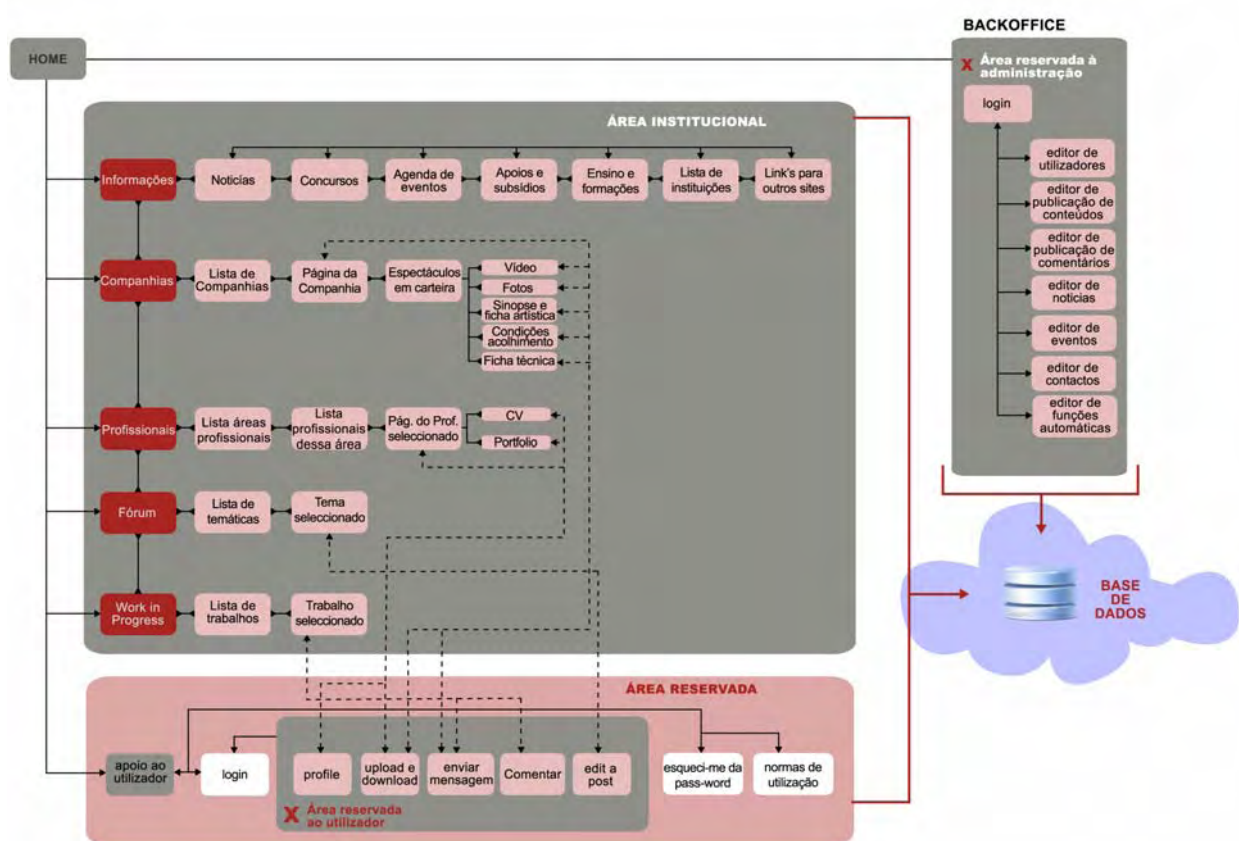


Figura 5. Esquema de ligação entre páginas – Modelo de sistema

4.3.2. Modelo de funcionamento

O sistema de funcionamento da plataforma proposta, tal como apresentado no modelo conceptual de sistema (Figura 5.), divide-se em 3 áreas de interacção funcional com diferentes requisitos, nomeadamente: Área de utilizador não registado, área de utilizador registado e área de administrador.

- Área de utilizador não registado (Frontoffice)

Consiste na área de informação geral e pública, onde qualquer utilizador poderá aceder às informações disponíveis (denominada na figura 5 por área institucional). Apesar da navegação pelos conteúdos ser livre a qualquer utilizador, o acesso às ferramentas de interacção e participação disponíveis é vedado a utilizadores não registados na plataforma, pois o seu uso obriga ao registo.

Nesta área o sistema deverá permitir que o utilizador:

- Navegue e visualize os conteúdos das páginas disponibilizadas a partir do menu principal (superior) e dos submenús (laterais);
- Visualize os comentários já feitos aos trabalhos.

-Visualize mas não utilize as ferramentas de contribuição/participação. O sistema bloqueia o uso das ferramentas de participação, lançando um alerta assinalando que o utilizador necessita de estar registado para utilizar essas funcionalidades.

-Faça *log in* ou efectue o registo na plataforma;

- Área de utilizador registado (Frontoffice)

Esta é a área reservada aos utilizadores registados (denominada na figura 5 por área reservada). Salienta-se que o registo na plataforma será dividido em 3 categorias: Profissional (independente ou colectivo na caso de companhias), Agente Cultural e Utilizador Geral. No início do processo de registo na plataforma, o utilizador terá que seleccionar a opção pretendida. Mediante a categoria seleccionada o formulário de registo é distinto, bem como as funcionalidades e possibilidades de participação, atribuídas a cada tipo de utilizador.

A imagem mostra um formulário de registo com um fundo branco e uma borda vermelha. O formulário contém os seguintes campos e opções: 1. Um campo de texto para 'Email'. 2. Um campo de texto para 'Password'. 3. Um campo rotulado 'Tipo de Registo' que contém três opções: 'Profissional', 'Independente' e 'Colectivo'. As opções 'Independente' e 'Colectivo' estão desativadas (cinza). 4. Um campo rotulado 'Agente Cultural'. 5. Um campo rotulado 'Utilizador Geral'. 6. Um botão rotulado 'Avançar' com uma seta vermelha apontando para a direita.

Figura 6. Janela de registo na plataforma

No caso do Registo como Profissional o utilizador poderá:

- Navegar pela estrutura e aceder aos conteúdos disponibilizados na plataforma, que são permitidos ao mesmo na área de utilizador não registado;
- Subscrever a *Newsletter*;
- Participar no Fórum de discussão comentando temas já lançados e lançando novos temas para debate;
- Comentar trabalhos na área Work in Progress;
- Lançar desafios de criação a outros criativos na área Work in Progress;
- Abrir um espaço de trabalho em desenvolvimento na área Work in Progress que será aberto a sugestões e comentários de outros utilizadores. Ao abrir este espaço o utilizador tem a possibilidade de abrir o acesso a todos os utilizadores da plataforma ou restringi-lo a determinados contactos;

- Criar um perfil como Profissional e/ou Colectivo (no caso de Companhias), o seu perfil será aberto a todos os utilizadores e nele constarão todos os dados referentes ao próprio e ao seu trabalho;
- Efectuar o upload de ficheiros de texto, imagem, vídeo e áudio, de forma a completar o seu perfil e disponibilizar aos outros utilizadores as informações necessárias;
- Ter acesso aos vídeos integrais dos espectáculos na Área Companhias;
- Trocar mensagens com outros profissionais e com agentes culturais;
- Gerir os seus dados pessoais, a sua lista de trabalhos e informações a disponibilizar;

No caso do Registo como Agente Cultural o utilizador tem a possibilidade de:

- Navegar pela estrutura e aceder aos conteúdos disponibilizados na plataforma, que são permitidos ao mesmo na área de utilizador não registado;
- Subscrever a *Newsletter*;
- Participar no Fórum de discussão comentando temas já lançados ou lançando novos temas para debate;
- Comentar trabalhos na área Work in Progress;
- Lançar desafios de criação na área Work in Progress;
- Efectuar o *download* de ficheiros referentes a companhias, espectáculos e profissionais (CV, portfólio, resumo do projecto, ficha técnica, fotografias, vídeo, dossier, condições de acolhimentos, declarações autorais, etc.), necessários à aquisição e acolhimento de um espectáculo;
- Ter acesso aos vídeos integrais dos espectáculos na Área Companhias;
- Trocar mensagens com profissionais.

No caso do Registo como Utilizador Geral o utilizador poderá:

- Navegar pela estrutura e aceder aos conteúdos disponibilizados na plataforma, que são permitidos ao mesmo na área de utilizador não registado;
- Subscrever a *Newsletter*;
- Participar no Fórum de discussão comentando temas já lançados e lançando novos temas para debate;
- Ter acesso a clips de vídeos dos espectáculos na Área Companhias (a estes utilizadores não será disponibilizada a possibilidade de acesso aos vídeos integrais dos espectáculos);
- Comentar trabalhos na área Work in Progress;
- Lançar desafios de criação na área Work in Progress.

Nesta área de utilizador registado, o sistema deverá permitir que o utilizador utilize todas as ferramentas de contribuição/participação, de entre as quais:

- *Comentar na área Work in Progress*: Quando o utilizador acede a esta área, e se encontra logado, o campo destinado à criação de comentário já se encontra visível. O utilizador só terá de efectuar o comentário e submete-lo. Os comentários não deverão ser automaticamente publicados na plataforma. Serão enviados para a base de dados para posterior aprovação e publicação gerida

pelos administradores da plataforma. Esta restrição, pretende evitar que surjam comentários de carácter insultuoso ou improdutivo.

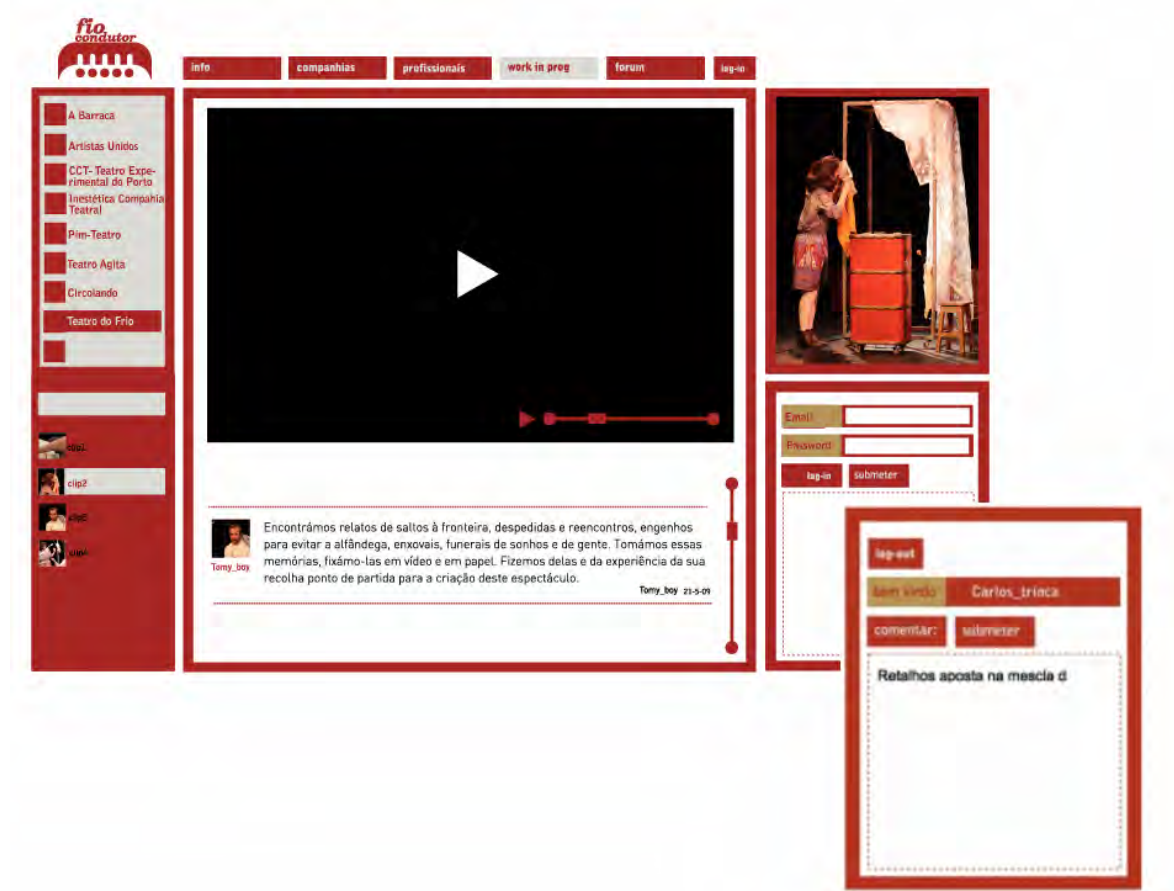


Figura 7. Sistema de comentário da Área Work in Progress – Página aberta fase 1, fase 2 preenchimento do comentário

- *Comentar na área Fórum:* Quando o utilizador se encontra com sessão aberta, ao aceder a esta área o campo destinado ao comentário já se encontra visível. O utilizador terá apenas de preencher o campo com a informação desejada e submeter o comentário. Ao clicar em “Submeter” o sistema deverá enviar os dados para a base de dados para posterior publicação na área do fórum. Apresenta-se tal como na Área Work in Progress, ilustrado na figura anterior

- *Efectuar Upload de ficheiros:* Esta ferramenta só surge na área de perfis de utilizadores registados como profissionais (independentes e colectivos) e permite aos utilizadores gerir os dados a disponibilizar. Ao clicar nesta ferramenta surge uma janela com campos de preenchimento de dados. Esta janela deverá permitir que o utilizador faça upload de ficheiros (texto, imagem, vídeo e áudio) para a base de dados da plataforma para posterior publicação dos mesmos.

- *Realizar Download de ficheiros:* Esta ferramenta só poderá ser acedida por utilizadores registados como Agentes Culturais permitindo que estes descarreguem para o seu computador

ficheiros de vídeo, áudio e texto referentes a companhias e profissionais. Como por exemplo os vídeos integrais dos espectáculos, que não convém serem disponibilizados aos utilizadores gerais, bem como dados privados de companhias e profissionais, como é o caso de dados fiscais e bancários, entre outros.

- *Abrir um espaço na área Work in Progress:* Esta funcionalidade permite aos utilizadores registados como Profissionais (independentes ou colectivos) abrirem uma área de trabalho em desenvolvimento. Ao clicar “*adicionar novo trabalho*” abre-se uma janela com campos de preenchimento obrigatório onde o utilizador deverá fornecer os seguintes dados: quem participa no trabalho, o conceito do projecto, tempo estimado para a concretização do mesmo e política de privacidade pretendida. A política de privacidade pretendida permite ao utilizador definir se pretende manter a área aberta a todos os utilizadores ou se a quer manter restrita a determinados contactos. Com esta opção pretende-se de algum modo garantir a privacidade dos utilizadores.

- Área de administrador (Backend ou Backoffice)

Esta área não deverá ser visível aos utilizadores da plataforma. O seu acesso só é permitido através de registo e identificação de acessos privilegiados para os administradores da plataforma.

A área de administrador será totalmente dedicada à gestão dos conteúdos, quer dos disponibilizados pelos administradores, quer dos fornecidos pelos utilizadores.

Aqui o sistema deverá permitir aos administradores gerir, modificar, apagar, listar ou adicionar todos os conteúdos do sítio que estão alojados na plataforma.

Como tal deverá comportar as seguintes capacidades de gestão:

Gestão de Utilizadores

- Consulta e pesquisa de utilizadores por categoria, número, padrões de interacção.
- Criação, activação, desactivação e remoção de contas e de utilizadores;

Gestão da publicação de conteúdos

- Activação, desactivação dos conteúdos fornecidos pelos utilizadores ou pelos administradores da plataforma.

Gestão da publicação de comentários na área Work in Progress e na área de Fórum

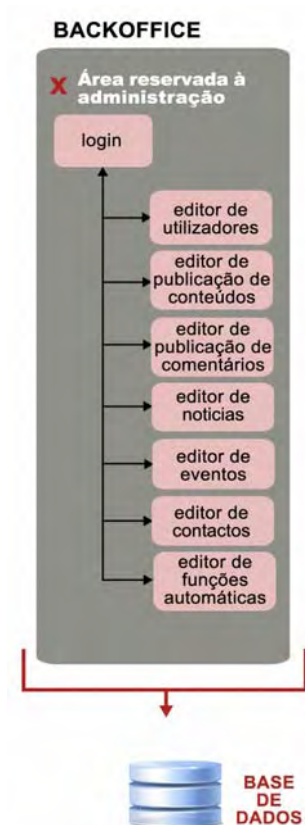
- Publicação, activação e desactivação dos comentários efectuados pelos utilizadores.

Gestão de funções automáticas

- Activação e desactivação da função de envio de *newsletters* e confirmação de registo.

Gestão de notícias escritas

- Introdução, alteração, activação e desactivação de notícias na área de notícias.



Gestão de contactos

- Recepção e envio de emails entre administradores e utilizadores da plataforma.

Gestão de eventos

- Publicação, alteração, activação e desactivação de eventos na área de agenda.

Figura 8. Esquema da área Backoffice

Relativamente às áreas de navegação disponíveis, a plataforma apresenta 5 áreas de conteúdos distintos, que passaremos a enumerar:

Informações

Esta área é aberta a todos os utilizadores e nela constam todas as informações relevantes acerca da área das artes do espectáculo. Nesta área surge um menu dividido nas seguintes categorias:

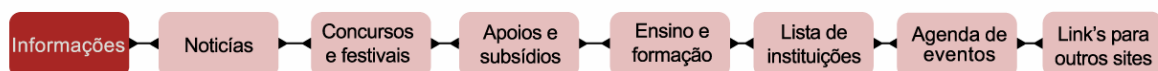


Figura 9. Conteúdos da Área Informações

- *Notícias*: onde se apresentam notícias acerca do sector;
- *Concursos e Festivais*: apresentam-se informações sobre concursos e festivais com respectivas datas de candidatura, *deadlines*, e link's directos para as plataformas do evento, quando aplicável;
- *Apoios e financiamentos*: nesta área é apresentada uma lista de apoios e modalidades de financiamento de entidades, onde se fornecem datas de candidatura e link's directos para as plataformas das mesmas;

- *Ensino e formação*: onde consta uma lista de escolas da área, workshop's e formações que vão acontecendo, apresentando datas, local, valor, contactos, breve resumo dos objectivos e link's directos para os sites das entidades formadoras;
- *Lista de Instituições*: é apresentada uma lista das instituições que acolhem espectáculos e formações (Teatros, casas da cultura, bibliotecas, etc.), com os contactos e link's directos para as mesmas;
- *Agenda*: nesta área existe a possibilidade de busca de eventos por região ou distrito, de modo a facilitar a consulta. Quando seleccionada a área geográfica pretendida surge uma lista de espectáculos organizada cronologicamente, cada evento é apresentado com uma sinopse, local e data de realização, preço e contactos de bilheteira;
- *Link's*: esta área apresenta-se em forma de lista, apresentando link's para outras plataformas de apoio às artes do espectáculo a nível nacional e internacional.

Companhias

Nesta área o utilizador tem acesso a várias opções de procura, que se apresentam pelas seguintes categorias: geral, comédia, infanto-juvenil, pluridisciplinar, teatro de rua, novo circo. Através desta categorização o utilizador que procura espectáculos com determinada vertente terá acesso directo aos mesmos, sem ter que explorar a lista geral de companhias em busca dos espectáculos.

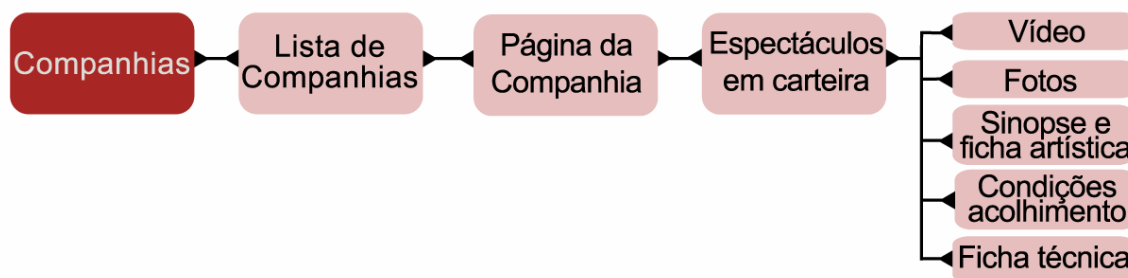


Figura 10. Conteúdos da Área Companhias

Quando seleccionada esta área apresenta-se um novo menu de navegação que dá acesso a:

- *Lista de companhias*: que têm espectáculos com a vertente desejada.
- *Página da Companhia*: quando seleccionada a companhia pretendida apresenta-se o percurso artístico da companhia, os seus órgãos constituintes, e contactos.
- *Espectáculos em carteira*: onde constam os espectáculos em carteira da companhia seleccionada.
- *Página do Espectáculo*: onde se apresenta a sinopse, a ficha artística, faixa etária a que se destina e duração. Nesta secção o utilizador tem ainda, acesso ao menu de navegação do espectáculo onde pode consultar informações suplementares acerca do mesmo, fotografias, clip de vídeo do espectáculo, dossier de imprensa, ficha técnica e condições de acolhimento se assim o desejar. Para tal basta seleccionar a opção pretendida e terá directamente acesso à mesma. Se o utilizador estiver registado como Agente Cultural, poderá efectuar o download de ficheiros, trocar

mensagens com a companhia e ter ainda acesso a outras informações, como declarações autorais e dados fiscais da companhia. Caso o utilizador esteja registado como profissional poderá trocar mensagens, caso pertença à companhia em causa, poderá, ainda, editar os conteúdos e efectuar *upload* de ficheiros.

Profissionais

Nesta área o utilizador tem acesso a um directório de profissionais das várias áreas das artes do espectáculo.

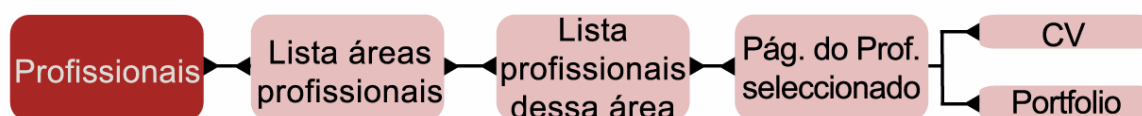


Figura 11. Conteúdos da Área Profissionais

Quando seleccionado este menu surge um submenú de navegação que dá entrada a:

- *Lista de áreas profissionais*: menu organizado por áreas profissionais (iluminação, cenografia, interpretação, encenação e direcção artística, produção, som, etc.).
- *Lista de profissionais*: quando seleccionada a categoria profissional pretendida, surge uma lista de profissionais dessa área organizada alfabeticamente.
- *Página do Profissional*: seleccionado o profissional pretendido, passa-se para a página perfil do mesmo. Esta apresenta uma breve biografia, percurso profissional e contactos do profissional. Nesta área o utilizador, ainda pode consultar o curriculum vitae e o portfólio do profissional em causa. Os arquivos só podem ser guardados se o utilizador estiver registado na plataforma como Profissional Colectivo ou Agente Cultural. A actualização da área de profissionais está a cargo dos mesmos, podendo estes remover e adicionar ficheiros sempre que entenderem.

Work in Progress

Esta área dá acesso aos trabalhos que se encontram em desenvolvimento. Qualquer utilizador tem acesso a esta área, mas os espaços só poderão ser criados por utilizadores registados como Profissionais.

Os Profissionais independentes ou colectivos podem abrir um espaço de desenvolvimento de trabalho colaborativo, que permite que diferentes profissionais interajam num mesmo trabalho. Ao criar esta área o utilizador pode decidir se pretende abrir a visualização a todos os utilizadores ou se a pretende restringir a um número limitado de utilizadores, que será determinado pelos contactos a que este der permissão de consulta. Nesta área os utilizadores podem participar através de comentários, mas para isso terão que estar registados na plataforma. De referir que os comentários só serão publicados após aprovação dos administradores da plataforma.

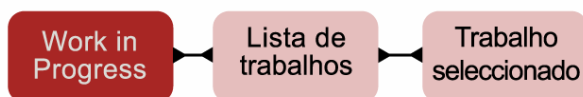


Figura 12. Conteúdos da Área Work in Progress

Quando seleccionada esta área o utilizador tem acesso a:

- *Lista dos trabalhos em desenvolvimento*: menu que apresenta a lista de trabalhos em desenvolvimento que podem ser consultados.
- *Página do trabalho*: Apresenta o trabalho seleccionado, nesta página o utilizador pode ver o resumo do trabalho, os comentários já efectuados por outros utilizadores, consultar os vários vídeos da evolução do projecto e pode efectuar comentários caso se encontre registado na plataforma.

Fórum

Nesta área apresentam-se uma série de temas de discussão, uns lançados pela plataforma, outros pelos utilizadores. A nível de funcionamento, esta área apresenta as mesmas características de um típico fórum de discussão.

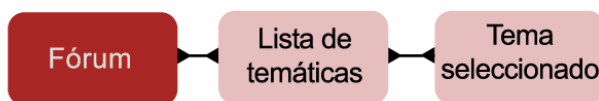


Figura 13. Conteúdos da Área Fórum

Apesar de o acesso, a nível de visualização, ser livre a todos os utilizadores, a participação já implica que o utilizador esteja registado na plataforma.

Quando o utilizador selecciona esta área tem acesso a:

- *Lista de temas de discussão*: menu em forma de lista organizada pelos temas que se encontram abertos ao debate.
- *Página do tema*: são apresentados os comentários dos utilizadores ao tema em discussão. Os comentários surgem por ordem cronológica, dos mais recentes para os mais antigos. Tal como na Área Work in Progress, os comentários só serão publicados depois de aprovados pelos administradores da plataforma.

4.3.3. Interface

O design de uma interface não deve ter apenas preocupações estéticas e de disposição dos elementos no ecrã (Millon, 1999); a construção de uma interface deve ter em conta a forma como vivemos e como interagimos uns com os outros bem como a relação que temos com as aplicações informáticas e com os utensílios electrónicos em geral. "(...) the relationship between the interface

and its physical environment is critical to the type of content that is so delivered. Content must inevitably be altered in shape and form as the web moves from the office to the living room.” (Millon, 1999:p. 50).

O primeiro elemento gráfico a ser criado foi o logótipo, e em parte foi este que determinou a linguagem visual a adoptar. O logótipo foi criado tendo por base os conceitos essenciais da plataforma (ligação, rede, artes do espectáculo). Assim o elemento gráfico criado, foi inspirado na forma visual da boca de cena de uma sala de espectáculos e respectivo painel de iluminação, por outro lado o conceito de ligação está implícito na própria forma que sugere ao mesmo tempo, uma espécie de ficha de ligação eléctrica com os seus respectivos pinos. O nome, Fio Condutor, foi atribuído a título provisório, de forma a delinear o melhor possível o que seria o logótipo, uma vez que este conteria, sempre, o nome e a marca.



Figura 14. Logótipo da plataforma



Figura 15. Exemplo das referências usadas na criação do logótipo

A nível de cor, optou-se pela utilização de uma só cor, o vermelho (#a82624). A tonalidade vermelha, não foi escolhida ao acaso. Foi seleccionada por estar de certa forma relacionada com a área das artes do espectáculo, não só por reflectir a ambiência de uma sala de espectáculos e o seu ambiente intimista, mas também por ser a cor frequentemente usada nas cortinas que se fecham sobre o palco e dão entrada ao espectáculo que se irá desenrolar.

Após a criação do logótipo, e a determinação da cor principal (o vermelho) foi seleccionada uma segunda cor, que contrasta-se com o vermelho, de modo a destacar a informação quando necessário. Assim adoptou-se o cinzento (#dbdbd6) como segunda cor a utilizar no design da interface.

A etapa seguinte consistiu na criação da interface propriamente dita. A interface foi elaborada tendo em conta o modelo funcional da plataforma que estabeleceu as ferramentas e os módulos necessários à inclusão da informação/conteúdos a disponibilizar. Em termos ergonómicos optou-se pela disponibilização espacial de conteúdos organizados segundo uma coerência estrutural e visual (Design de interface) presente ao longo de toda a experiência de navegação, de forma a tornar a interactividade com a plataforma, confortável, fácil e acessível a qualquer utilizador, como a figura em baixo ilustra.



Figura 16. Exemplo de uma das páginas de navegação onde se apresenta a estrutura modular de organização dos conteúdos bem como a linguagem visual adoptada.

Para uma melhor organização estrutural e espacial da interface optou-se pela organização visual em módulos de informação. Sendo que a cada modulo é atribuído um tipo específico de conteúdos que o modulo deverá conter. Esta divisão em módulos prendeu-se com a necessidade de facilitar o acesso dos utilizadores à informação, permitindo uma melhor acessibilidade bem como uma melhor usabilidade da plataforma por parte dos utilizadores. Mazzoni & Torres (2004), citando um dos dez princípios da usabilidade na produção de conteúdos digitais – a consistência - de Jordan (1998), referem que *“os conteúdos com propósitos informativos, quando divididos em módulos, devem guardar semelhança entre si, tanto no esquema gráfico e na estrutura quanto na execução das tarefas necessárias na interacção com o ambiente.”* Desta forma a organização dos módulos mantêm-se ao longo de toda a navegação, de forma a facilitar o acesso à informação por parte do utilizador. O módulo central (Figura 17.) da interface corresponde à área de visualização dos

conteúdos. Este módulo será dividido a meio (Figura 18. e Figura 19.) quando se disponibilizam imagens ou vídeo. Nesse caso, a área passa a incluir na parte superior imagens ou vídeo e na parte inferior o texto informativo. Esta situação acontece nas áreas Companhias, Profissionais e Work in Progress.

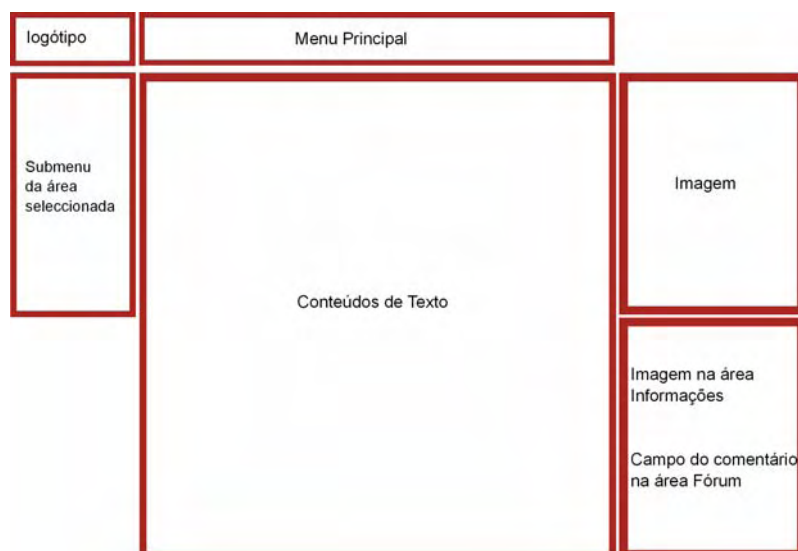


Figura 17. Estrutura modular usada na organização das Áreas Informações e Fórum

Os dois módulos laterais esquerdos destinam-se à inclusão dos submenús de navegação. Já os dois módulos laterais direitos destinam-se à inclusão de informações suplementares e no caso de o utilizador se encontrar dentro de uma subárea das Companhias ou Profissionais (Figura 18.), o módulo inferior incluirá um menu de navegação que dará acesso a informações suplementares referentes à área seleccionada.

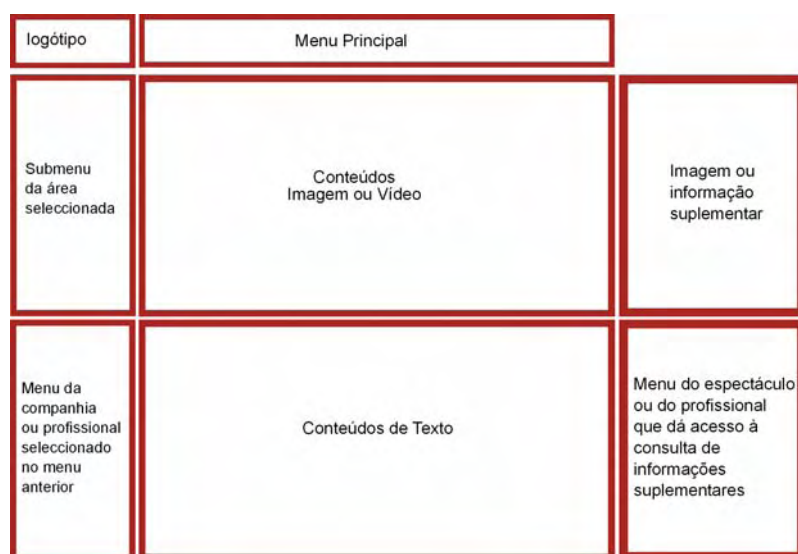


Figura 18. Estrutura modular usada na organização das Áreas Companhias e Profissionais

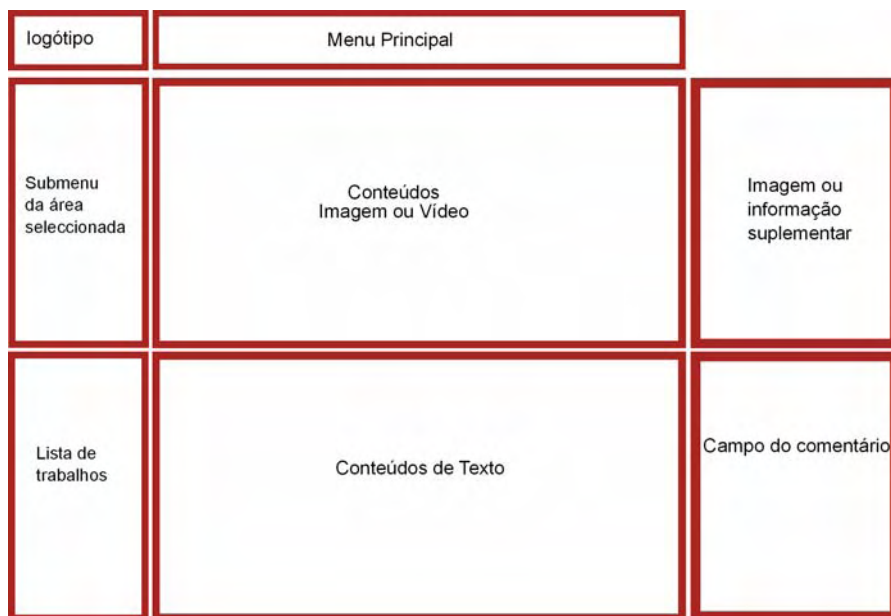


Figura 19. Estrutura modular usada na organização da Área Work in Progress

Os menus, independentemente da página onde o utilizador se encontre, estão sempre presentes. Quando o utilizador navega num determinado menu, o menu principal e o submenu da área onde se encontra estão sempre presentes como se ilustra nas seguintes figuras.

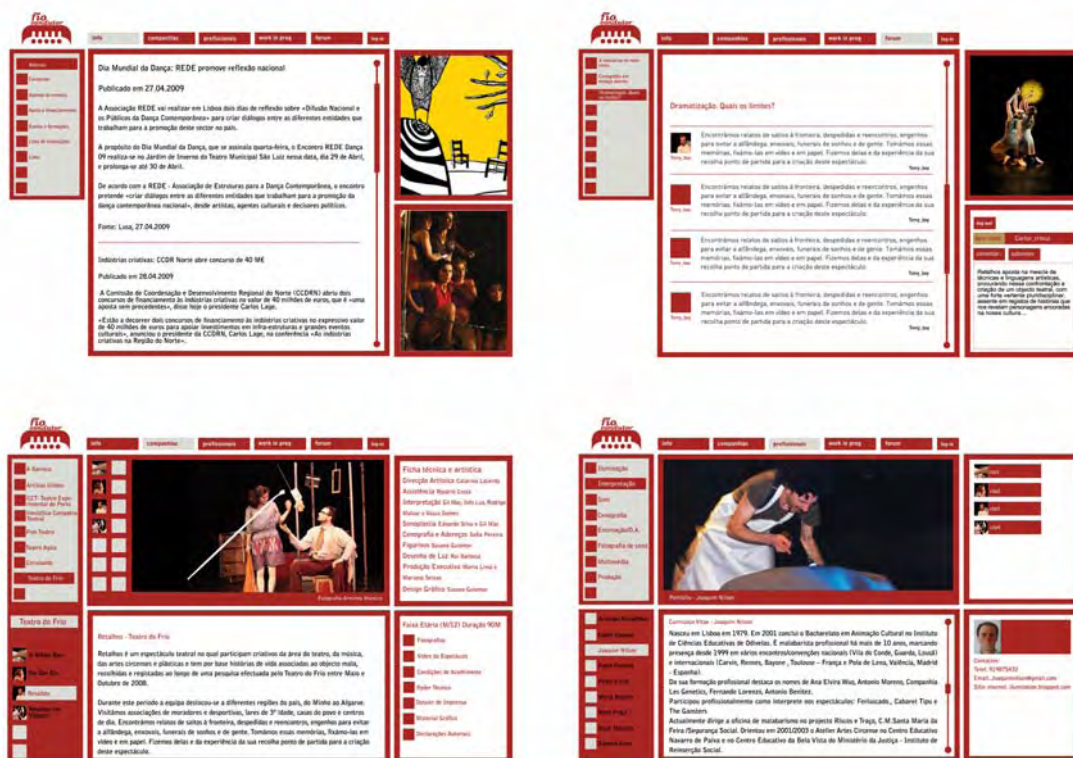


Figura 20. Exemplo da permanência dos menus ao longo da experiência de navegação

As cores escolhidas na elaboração da interface funcionam como mapa de navegação, ou seja localizam o utilizador na navegação. Para o fundo foi adoptado o branco de forma a evidenciar a informação disponibilizada e facilitar a leitura da mesma, uma vez que grande parte dos conteúdos se apresenta sobre a forma de texto.

Para a tipografia dos elementos gráficos (menus e submenús de acesso aos conteúdos) seleccionou-se a fonte *Bell Gothic*, com o tamanho 10,5 pt . Para o corpo de texto seleccionou-se a fonte *Arial Regular* a 11pt e a 12pt para os títulos, a escolha desta fonte deveu-se ao facto de ser compatível com os vários browsers bem como com a maioria dos utilizadores, visto ser uma das fontes básicas instaladas em qualquer computador.

Na organização espacial dos vários elementos na interface, o logótipo encontra-se no canto superior esquerdo de forma a contrabalançar o equilíbrio visual. É sob ele que surgem os submenús das diferentes áreas de navegação.

Os conteúdos distribuem-se por dois menus de navegação: o menu principal que se encontra disposto na horizontal na parte superior e que consiste no menu principal de navegação dando acesso às várias zonas de conteúdos da plataforma. E os submenús, referentes a cada uma das zonas de navegação do menu principal, que se organizam na vertical e estão disponíveis no lado esquerdo abaixo do logótipo. Em determinadas áreas o utilizador tem ainda acesso a um terceiro menu, que se dispõe no bloco inferior do lado direito. Este terceiro menu surge dentro da área do espectáculo da companhia ou dentro da área do profissional seleccionado e refere-se aos conteúdos suplementares que podem ser consultados acerca do espectáculo ou do profissional.

O **menu principal** (Figura 21.) é representado por uma barra de blocos vermelhos (#a82624) com *lettering* apresentado a cinzento (#dbdbd6) no estado *roll-out*. Em estado *roll-over* as cores trocam, ou seja, a tipografia altera-se para vermelho (#a82624) e o bloco vermelho adquire a tonalidade cinzenta (#dbdbd6) destacando-se dos restantes blocos. Visualmente esta transformação de estado permite ao utilizador saber em que secção se encontra.



Figura 21. Menu Principal no estado *Roll Out*



Figura 22. Menu Principal no estado *Roll Over*

Os *submenús* de cada área encontram-se dispostos na vertical, nos dois módulos laterais esquerdos e obedecem a uma hierarquia que é determinada pelos conteúdos e reforçada visualmente pela cor. Sendo que o primeiro submenú que diz respeito à área seleccionada é apresentado com as mesmas tonalidades da área que se encontra seleccionada (fundo a cinzento e *lettering* a vermelho). Quando escolhida uma opção desse submenú, a secção activada adquire

as tonalidades inversas de forma a destacar-se das restantes e é activado um segundo submenú referente à área de navegação da secção. Este *segundo submenú* dá continuidade ao módulo anterior e adquire as tonalidades da opção seleccionada (fundo vermelho e *lettering* cinzento) e a hierarquia estabelece-se assim por diante obedecendo a esta troca de cores consoante a área onde o utilizador se encontre.

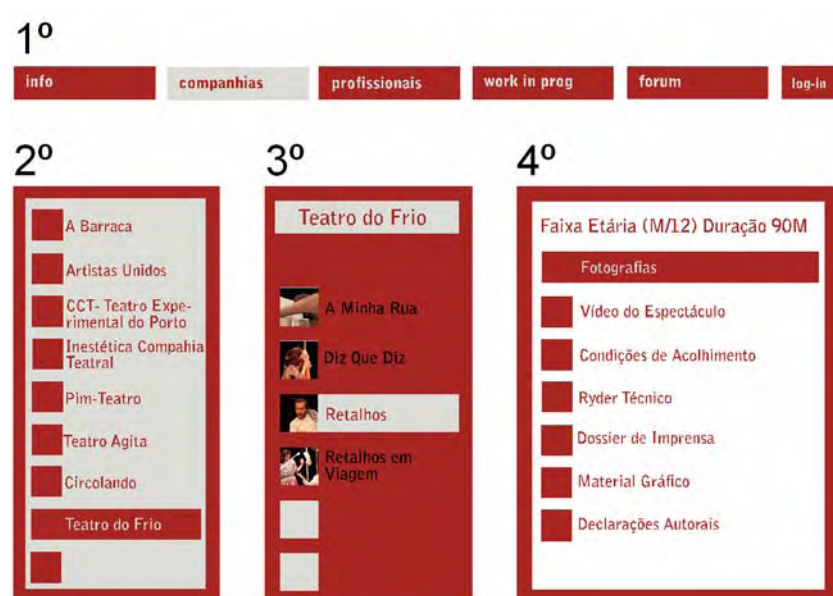


Figura 23. Exemplo da hierarquia de navegação

Convém referir que independentemente de quem faça o upload de informação, nas áreas de Companhias e Profissionais, a informação disponibilizada obedecerá sempre à mesma estrutura organizacional, para que assim se mantenha a coerência formal da plataforma, não gorando os hábitos de interacção dos utilizadores com a plataforma.

Tomando outro dos principios de usabilidade de Jordan (1998), a compatibilidade, os elementos gráficos da interface, como a disposição dos menus, das informações e das ferramentas preservarão sempre o mesmo esquema. Permitindo que o sistema de leitura/visualização da plataforma, obedeça a uma mesma sequência, para que as informações contextualmente relacionadas estejam agrupadas e possam ser acedidas numa mesma relação de vizinhança. (Mazzoni & Torres, 2005:p.7)

4.3.4. Ferramentas de interacção que potenciem a cooperação

As inovações tecnológicas a que temos vindo a assistir ao longo dos últimos anos, trazem consigo uma oportunidade inquestionável para a extensão da comunicação. Por um lado as inovações tecnológicas contribuíram para a diminuição das distâncias e do tempo potenciando novas formas produtivas e possibilitando um processo de distribuição em tempo real com baixos custos.

(Garrido, s.d.:p.2) Neste contexto a Internet surge como um novo canal de comunicação e como um espaço potencialmente global para todo o tipo de produtos e mensagens.

Através dos sítios comunicamos, procuramos informações, divertimo-nos, compramos, viajamos, etc. e tudo a partir de um espaço virtual. É fundamental saber as reais necessidades dos utilizadores do ciberespaço quando pretendemos apresentar um novo produto na web. Não basta apresentá-lo, é necessário saber como fazê-lo, e para tal é necessário definir o seu conceito essencial, de modo a que este corresponda às necessidades, hábitos e padrões estéticos dos utilizadores que se visa atingir (público-alvo). (Garrido, s.d.:p.3) Há que reconhecer os códigos e linguagem do meio e adequá-los ao receptor que se pretende alcançar. Porque um conteúdo só se torna relevante se representar valor de uso para o seu destinatário. (Velasco, 2003: p.1). Desta forma, o estudo de interacção é fundamental uma vez que a postura do espectador atento e passivo em frente aos utilitários electrónicos deu origem a utilizadores activos que procuram, comentam e produzem conteúdos. “The fluid nature of web content is normally able to benefit from such vigorous interactive dialogue (...) the user has the potential to enter into something of a unique partnership with the content creator; indeed in some cases the users even become the constructors and content creators themselves.” (Millon, 1999:p. 56)

Na elaboração conceptual da plataforma foi essencial conhecer o uso que os potenciais utilizadores fazem das ferramentas e serviços disponíveis na web bem como as motivações porque o fazem. Estes critérios foram essenciais, uma vez que a motivação é uma das variáveis com mais influência na satisfação do visionamento dos conteúdos.

Tomando os princípios anteriormente referidos, a plataforma foi idealizada de forma a corresponder às necessidades de uso do seu potencial público-alvo. Por um lado permitir a companhias e profissionais difundir os seus trabalhos e possibilitar parcerias com outros profissionais, permitindo o alargamento das suas redes de trabalho e a difusão dos seus trabalhos em maior escala. Aos agentes pretende-se oferecer uma ferramenta de apoio e consulta de todas as informações acerca de espectáculos e criativos, que poderá representar um valor de uso acrescentado na hora de efectuarem a programação dos seus espaços. Ao público pretende-se fornecer um instrumento de consulta e informação acerca da área.

Determinadas as funcionalidades essenciais da plataforma e os possíveis valores de uso para cada tipo de utilizador que constitui o *target* pretendido, foram estabelecidas as ferramentas de interacção a incluir. As ferramentas interactivas inicialmente idealizadas foram ajustadas às necessidades da amostra, que reflecte o *target* de usuários que se pretende atingir.

Cada vez mais as plataformas existentes na web convidam o utilizador a ter um papel activo e não de mero espectador. Classificar, reenviar e comentar, são as tarefas mais comuns que os utilizadores podem realizar. Desta forma as ferramentas interactivas a incluir na plataforma consistem nas ferramentas de participação mais comuns na web. Esta decisão prendeu-se em parte com os resultados obtidos na fase de recolha de dados junto da amostra de potenciais utilizadores. Constatou-se, que a maioria não utiliza ferramentas de participação e comunicação, exceptuando o email, contudo recorre diariamente à Internet com o objectivo de consultar

informação. Apesar da amostra não recorrer frequentemente a este tipo de serviços de comunicação, constatou-se a necessidade de incluir ferramentas que potenciassem a comunicação, uma vez que a maioria das plataformas nacionais de apoio às artes do espectáculo existentes na web, se encerram sobre si mesmas. Ou seja, não deixam qualquer margem para a participação do utilizador. Assim, de forma a induzir progressivamente o utilizador visado, idealizaram-se ferramentas de uso prático e acessível que progressivamente possam induzir e fomentar a interacção e comunicação entre utilizadores. Por outro lado, foi necessário introduzir mecanismos que permitam aos utilizadores registados acrescentar dados e ficheiros ao seu perfil, como é o caso das ferramentas de *upload*. Já aos agentes culturais foi necessário disponibilizar ferramentas que possibilitem guardar dados essenciais para o acolhimento de espectáculos, como *downloads* de informações acerca de espectáculos e profissionais.

Depois deste processo de pesquisa de ferramentas que vão de encontro às necessidades de uso dos potenciais utilizadores da plataforma, as ferramentas de interacção seleccionadas para integrar na plataforma consistem nas seguintes:

Upload de ficheiros

Esta funcionalidade é essencial para a plataforma, uma vez que grande parte dos seus conteúdos depende dos conteúdos fornecidos pelos utilizadores profissionais (independentes ou colectivos). Este mecanismo consiste na função que se disponibiliza ao utilizador para enviar e disponibilizar ficheiros para a plataforma, que serão mais tarde publicados no seu perfil. Esta funcionalidade permite a interacção dos utilizadores com a plataforma através da contribuição com conteúdos cedidos pelos mesmos, e essenciais ao funcionamento da plataforma e à construção do seu perfil.

Comentar

-Na área FÓRUM, aos utilizadores registados é dada a possibilidade de participarem no fórum de discussão de temáticas relacionadas com a área das artes do espectáculo, nas suas mais variadas vertentes. E tem como objectivo promover a discussão construtiva entre utilizadores. O utilizador pode lançar temas para debate, ou participar em discussões previamente iniciadas por outros utilizadores. Esta ferramenta mais não é do que promover a troca de posições e perspectivas acerca de temas com os quais os utilizadores se identificam ou se relacionam. Ao existirem utilizadores ligados a diferentes vertentes da área, os debates de ideias poderão trazer novos resultados para a área. Por outro lado, criativos, agentes e público podem ter um espaço para trocar impressões e perspectivas de opinião acerca de diversos temas, alargando assim as possibilidades de diálogo e acção dentro da área das artes do espectáculo.

- Na área Work in Progress, os comentários têm uma vertente, menos opinativa e mais participativa. Ou seja, pretende-se que os utilizadores lancem desafios à criação que está a ser desenvolvida abrindo assim, novas possibilidades ao trabalho em desenvolvimento. Desta forma, os criativos em laboratório podem ter um *feedback* mais imediato às suas criações. Este espaço permite ainda, que no caso de uma companhia estar a desenvolver uma peça de teatro e algum dos seus membros tenha que se ausentar temporariamente da cidade, o auxílio a esta ferramenta

permite que este membro acompanhe o desenvolvimento do trabalho. Imaginemos o seguinte contexto, uma companhia que se encontra a desenvolver um trabalho e que o encenador teve que se ausentar da cidade, permite que este acompanhe o desenvolvimento do trabalho, dando acompanhamento e *feedback* ao progresso do mesmo. Convém referir que o contacto físico e presencial do mesmo é essencial e incontornável, não se pretende de modo algum substituir as relações presenciais essenciais ao desenvolvimento de um projecto desta envergadura, em que o contacto físico presencial é essencial. O trabalho dos actores entre si e do encenador com os actores e as relações espaciais que se estabelecem com o espaço cénico terá efectivamente de ser fundamentalmente presencial. Mas dando outro exemplo, no caso do cenógrafo, que tem que desenvolver a cenografia para o espectáculo, esta poderá ser uma ferramenta extremamente útil, no sentido em que é essencial que este acompanhe os ensaios para captar o conceito e as necessidades espaciais e cénicas do projecto. Assim este, bem como o responsável pelo desenho de luz ou som, podem acompanhar os progressos do projecto recorrendo à plataforma, podendo ainda trocar ideias e impressões com os actores, o encenador, sem que para isso tenham que assistir presencialmente a todos os ensaios. Ao mesmo tempo podem consultar sempre que quiserem o registo dos ensaios.

Para os agentes culturais esta área também poderá ter bastante interesse, imaginemos o seguinte contexto: determinado agente cultural está interessado num projecto que ainda não se encontra fechado, logo não existe registo de vídeo integral do espectáculo. Com recurso à plataforma pode visualizar ensaios e acompanhar o progresso do trabalho, para assim ter uma ideia mais clara do que será o espectáculo final que irá acolher. Desta forma, o agente pode fechar a programação evitando certos riscos.

Poderá ser vantajoso para companhias e profissionais terem um espaço destes, aberto à participação e troca de impressões com todos os utilizadores (agentes culturais, outros profissionais e o público) que poderão dar novos *inputs* ao trabalho através de comentários, podendo dessa forma aperfeiçoar determinados detalhes (por exemplo, têm a ideia de passar determinado conceito, ao terem *inputs* exteriores constatarem que o trabalho não está a ser eficaz nesse aspecto, logo poderão contornar de imediato a questão).

Para o utilizador geral, o acesso a esta ferramenta será algo de totalmente novo, no sentido em que terão a visão global de todo o processo de desenvolvimento de um espectáculo e ao terem possibilidade de participar, dando sugestões e ideias possivelmente permitirá que estes alarguem as suas visões acerca do sector, do trabalho na área e de todas as questões que este envolve. É certo que um espaço destes aberto a todos os utilizadores também corre alguns riscos, visto que todo este processo de desenvolvimento criativo é um processo extremamente íntimo e pessoal da equipe que participa e do criador que concebe, correm-se riscos não só de plágio mas também o risco de ferir susceptibilidades de parte a parte.

Para evitar comentários sem pertinência intelectual, a plataforma adoptará uma política de filtragem dos comentários, baseada na exclusão de todos os comentários de linguagem ofensiva,

de índole pessoal, discriminatória e obscena. Os comentários de utilizadores externos ao trabalho em desenvolvimento, só serão posteriormente publicados.

Esta área e a sua vertente participativa e interactiva com a plataforma e com outros utilizadores é um dos grandes desafios da plataforma.

Envio de Mensagens

O envio de mensagens a profissionais ou companhias directamente a partir da plataforma, permite que o utilizador que pretenda entrar em contacto com algum profissional ou companhia, evite sair da plataforma para ir ao seu email pessoal enviar a mensagem. Com esta ferramenta pretende-se não só facilitar a troca de mensagens como potenciar a comunicação. Dando um exemplo mais prático: imaginemos que um agente cultural navega na plataforma em busca de um espectáculo para crianças, vai navegando de página em página, e encontra aquilo que pretende, pode de imediato contactar a ou as companhias desejadas, em vez de anotar os endereços de email e entrar posteriormente em contacto com as mesmas através do seu email. Por outro lado, a companhia recebe o email e fica de imediato com o contacto e proposta do agente podendo prontamente proceder à resposta. Um outro exemplo, poderá ser um profissional ou companhia que viu o trabalho de outro e decide contactá-lo para colaborar num novo projecto. Para além de facilitar o processo de contacto e potenciar de imediato a comunicação entre utilizadores, esta ferramenta tem ainda a vantagem de garantir aos utilizadores um arquivo contextualizado de contactos que lhes permite a qualquer momento recordar os contactos estabelecidos por meio da plataforma.

Outra das ferramentas de participação inicialmente prevista para incluir na plataforma, foi a classificação (Rating) dos trabalhos. Contudo, não foi considerada por vários motivos que passaremos a citar. Apesar da possibilidade dos utilizadores votarem nos conteúdos ser uma forma directa de participação e interacção com a plataforma, esta pode, de algum modo causar categorização na hora dos utilizadores decidirem a que conteúdos vão aceder influenciando dessa forma a decisão do utilizador no acesso aos conteúdos. Por outro lado, numa plataforma deste tipo, que será essencialmente promotora e difusora de conteúdos artísticos não se justifica uma categorização dos trabalhos, uma vez que esta poderá em grande medida influenciar a decisão dos agentes culturais acerca dos espectáculos que poderão acolher.

Mais do que propriamente inserir ferramentas interactivas pretende-se fomentar a troca de informação e partilha de ideias, bem como potenciar o alargamento de contactos e redes de trabalho. Para que dessa forma, haja maior abertura de visões e se fomente a colaboração com novos criativos fora das redes habituais de contactos.

4.3.5. As potencialidades da inclusão de vídeo na plataforma

Há já muito tempo que a Internet deixou de ser um mero repositório de informação acessível a qualquer pessoa. Hoje em dia o repositório é, acima de tudo, um local de troca e partilha de conteúdos. No que diz respeito aos conteúdos audiovisuais pode-se dizer que faz parte dos hábitos de consumo de mais de metade dos utilizadores da Internet. (Mary Madden, 2007) Por outro lado, e como foi referido anteriormente, cada vez mais as plataformas convidam o utilizador a ter um papel activo e não de mero espectador. *Rating* (classificar), *forwarding* (reenviar) e *comment* (comentar), são algumas das várias acções que os utilizadores podem realizar.

Segundo Damásio (2005), citando Bordewijk & Van Kaam (2003), *“as tecnologias audiovisuais têm como padrão central de uso a interacção isolada com um equipamento receptor, que determina muitos dos seus modelos de circulação de informação.* No novo contexto tecnológico, o elemento importante a considerar passa a ser o da deslocação do centro de controlo da mensagem do produtor para o consumidor, agora participante efectivo do processo de comunicação, porque utilizador da tecnologia. O aumento dos níveis de segmentação do volume total de utilizadores e dos canais de comunicação, para além das transformações porque passam esses mesmos utilizadores enquanto participantes num processo de comunicação, têm como resultado um carácter progressivamente mais personalizado e variável de uso. (Damásio, 2005: p.4) Por outro lado, como refere Rúbio (s.d.), os avanços tecnológicos na área da tecnologia audiovisual proporcionaram uma aproximação das organizações à produção audiovisual, representada pelo decréscimo dos custos associados à produção e difusão e fácil actualização dos conteúdos audiovisuais. Paralelamente, a nova forma de receber a mensagem audiovisual, a Internet, leva a que agora a mensagem recebida seja individual, um indivíduo, uma máquina, voluntária, quando o receptor exerce a sua vontade de aceder aos conteúdos da rede, e atenta uma vez que o simples acto de aceder voluntariamente aos conteúdos representa um compromisso com a acção. *“Estas 3 qualidades representam uma nova forma de receber a mensagem que redunde na eficácia comunicativa.”* (Rúbio, s.d.:p.4). Esta transformação ao nível da recepção dos conteúdos, tal como foi abordado anteriormente, tem consequências profundas nos modos de comunicar com os utilizadores, e reflecte-se na escolha que os utilizadores efectuam acerca dos sítios e das informações a que acedem quando navegam na web.

Aliada a esta transformação da forma de recepção dos conteúdos, principalmente dos audiovisuais, o avanço tecnológico, representado pela Internet de banda larga que possibilita o acesso a arquivos de grande tamanho, permite que cada vez mais, os sítios ofereçam novos serviços e meios de interacção com o utilizador. Assim assiste-se a uma proliferação do uso do vídeo em várias plataformas da web. O que de certa forma comprova que este meio está cada vez mais presente nas nossas vidas. *“A produção e consumo de vídeos estão cada vez mais presentes nas nossas vidas, seja para documentar, divulgar ou para o entretenimento.”* (Pouzada, 2005:p.4) Várias plataformas da web são exemplo disso, sendo que algumas são estritamente

dedicadas ao vídeo, como é o caso do *Youtube*¹¹, *Metacafé*¹², *DailyMotion*¹³, etc. Mas para além dessas, é cada vez mais frequente ver sítios na web (pessoais, institucionais, blog's, etc) que recorrem ao vídeo pelos mais variados motivos, seja para expor um produto, seja para complementar a informação apresentada em forma de texto ou seja por puro entretenimento, neste último caso auxiliando-se do vídeo como diferencial de navegação” *Estes websites possuem como foco a exibição de arquivos de vídeo aliados ao hipertexto e também utilizam animações em vídeo como diferencial para a navegação do usuário.*” (Pouzada, 2005:p.1). Este recurso ao vídeo como diferencial de navegação apresenta ao utilizador a possibilidade de aceder a arquivos multimédia que misturam imagem, som, texto e interactividade através de variados recursos tecnológicos. *“Com o intuito de satisfazer as nossas necessidades de conhecer o novo e de adquirir diferentes experiências estéticas que fujam de uma “mesmice” normativa que tem como único objectivo a organização de informações.”* (Pouzada, 2005:p.5). Contudo, a integração num produto de um elemento de cariz multimédia, como o vídeo ou áudio, deverá ser realizada somente quando existir valor acrescentado na integração do mesmo. (Almeida, Santos & Ferreira, 2005:p.2)

No contexto do presente trabalho mais do que contemplar a utilização do vídeo como diferencial navegacional, considera-se que a sua inserção na plataforma proposta é fundamental uma vez que trará um valor acrescentado à informação disponibilizada na plataforma. Os vídeos a incluir na plataforma consistem em informação complementar e serão fornecidos pelos utilizadores de modo a que estes completem o seu perfil. Ao mesmo tempo a integração dos vídeos na plataforma, permite que profissionais e companhias possuam um arquivo *online* de trabalhos que poderão ser consultados em qualquer local, por qualquer utilizador a qualquer hora. Assim mais do que um estímulo à navegação na plataforma, o vídeo deverá ser encarado como uma ferramenta complementar da mesma que lhe trará um valor acrescentado.

Os vídeos a disponibilizar consistirão em 3 tipos, que diferem consoante a área de inserção:

- Na área Companhias, os vídeos serão disponibilizados na secção dos espectáculos em carteira e consistem pequenos *trallers* de vídeo do espectáculo que poderão ser consultados por qualquer utilizador. A inclusão desta categoria de vídeos nesta secção da área Companhias é fundamental para a divulgação dos trabalhos das companhias. Caso o utilizador esteja registado como Agente Cultural poderá efectuar o *download* do vídeo integral do espectáculo, caso este tenha sido disponibilizado na plataforma pela companhia. A disponibilização de vídeos dos espectáculos é fundamental, especialmente quando a consulta é realizada por agentes culturais. Quando um agente não conhece o trabalho da companhia, raramente arrisca na compra de um espectáculo, sem antes solicitar um dvd com o vídeo integral do espectáculo, para assim poder perceber a qualidade artística do mesmo bem como se este vai ao encontro da sua linha programática (esta situação raramente se aplica a companhias de renome consolidadas no

¹¹ www.youtube.com

¹² www.metacafe.com

¹³ www.dailymotion.com

mercado). Assim, ao ter acesso de imediato, à visualização do vídeo na plataforma, o agente pode visualizar o espectáculo e só depois entrará em contacto com a companhia quando tiver a certeza que o espectáculo se insere dentro dos seus objectivos programáticos. As companhias evitam custos adicionais com elaboração de dvd's e envios de correio. E paralelamente as negociações entre os dois serão mais rápidas e certamente mais certas.

Se encarnarmos o papel de profissionais ou de outras companhias, a possibilidade de aceder a conteúdos de outras companhias, viabiliza a transacção de *inputs* e possíveis parcerias, uma vez que se têm acesso à linha de trabalho artístico que poderá ter correspondências a nível de trabalhos futuros. Por outro lado, as companhias ainda têm um valor acrescido - ao terem disponibilizados na web os seus espectáculos ganham mais visibilidade não só a nível nacional como internacional. Além disso, podem enviar *link's* do(s) vídeo(s) para outros consultarem directamente os trabalhos.

Para o público poderá ser um factor importante na hora de decidirem programar uma ida ao teatro. Imaginemos o seguinte contexto: o utilizador pretende programar uma ida ao teatro e existem vários espectáculos em cena que despertam a sua curiosidade, se os espectáculos a que gostariam de assistir estiverem disponíveis *online* em versão de *trailers* de vídeo, podem visualiza-los e assim seleccionar os que vão mais de encontro aos seus gostos.

Os vídeos que apresentam a versão integral dos espectáculos, só estarão disponíveis para *download* e especificamente para utilizadores registados como Agentes Culturais. Esta restrição prende-se com vários factores, como evitar o risco dos utilizadores que assistam ao espectáculo na plataforma, deixem de ir ao teatro, já que têm a possibilidade de assistir aos espectáculos sem nenhum custo. Por outro lado, vídeos com uma duração entre 1 a 2h, são demasiado excessivos para visualizar na web, não só por razões de conforto, mas essencialmente pelo risco de se ter uma má experiência de visualização devido ao excesso de tamanho do ficheiro e às possíveis limitações de largura de banda dos utilizadores.

- Na área Profissionais, os utilizadores também poderão disponibilizar vídeos, se assim o desejarem. Sendo que estes se referem ao seu portfolio. No caso de um profissional da área da interpretação, este poderá disponibilizar pequenos clips referentes a actuações suas, no teatro, no cinema, na televisão ou em ambos. No caso de um profissional da área de iluminação ou cenografia, também poderão disponibilizar clips de vídeo referentes a trabalhos seus realizados para espectáculos.

Nesta área, o vídeo funciona como informação complementar do trabalho do profissional que poderá ser consultada por qualquer utilizador. A inclusão do vídeo nesta secção da área Profissionais permitirá que o profissional exponha de forma mais apelativa e real o seu trabalho. O recurso a estes vídeos por outros utilizadores poderá ser uma mais valia para utilizadores que consultem a secção profissionais em busca de um colaborador, pois o vídeo dará uma visão mais concreta e ampla do seu trabalho e estilo artístico, o que permitirá uma melhor adequação na escolha do profissional para trabalhar num projecto que se pretenda desenvolver.

- Na área Work in Progress, o vídeo terá um carácter mais ilustrativo dos trabalhos que se encontram em desenvolvimento. Os utilizadores que tenham um espaço aberto dentro desta área podem ir adicionando os vídeos dos vários ensaios para que outros utilizadores possam acompanhar o progresso do trabalho e dar algumas sugestões se o desejarem. Nesta área a ferramenta vídeo funciona mais como um registo do processo de trabalho, que poderá ser uma boa estratégia para a fidelização de *targets*. Ou seja, utilizadores que deram sugestões ao trabalho, terão sempre a curiosidade de ver se as mesmas foram aceites ou integradas de algum modo na criação do espectáculo.

Convém referir que os vídeos disponibilizados na plataforma estão a cargo dos utilizadores, dependerá deles a sua inclusão e serão eles que beneficiarão do recurso aos mesmos.

4.3.6. Concepção do vídeo ilustrativo do funcionamento da plataforma

Para testar o modelo de plataforma proposto junto da amostra, foi realizado um vídeo com o objectivo de ilustrar em poucos minutos as principais ferramentas e áreas de navegação da plataforma (consultar Anexo C).

Numa primeira fase inicial foi realizado um esboço mental do que seriam as áreas da plataforma mais relevantes para os potenciais utilizadores, bem como aquelas que introduziam algo de novo. O objectivo consistiu em elucidar o melhor possível a amostra quanto ao funcionamento da plataforma, para que após a visualização do vídeo procedesse ao preenchimento de um questionário que permitiria avaliar o modelo de plataforma proposto. Pretendia-se, assim, constatar se a implementação da plataforma se justifica e se, de facto, a mesma iria ao encontro das necessidades dos potenciais utilizadores.

Depois de concebido um esquema dos principais conceitos a passar, foi realizado um *story board*, para melhor orientação na concepção do vídeo.

O vídeo (disponível no Anexo C) recorreu ao modelo de funcionamento e ao design da interface previamente concebido no Freehand. Foram criados ainda alguns esquemas suplementares, que visualmente ilustrassem o esquema de interacção/ligações pretendido.

Sequencialmente, o vídeo começa com o logótipo, dando entrada para a animação que se irá desenrolar. De seguida apresenta-se o modelo de ligações/conexões que se pretende, foi elaborado um esquema especialmente para o efeito, que representa como se pretende estabelecer a ligação da triangulação de intervenientes no sector das artes do espectáculo. Este esquema apresenta as 3 categorias de utilizadores que se pretendem alcançar, a cada vértice do triângulo corresponde um tipo específico de utilizador (profissionais, agentes culturais, público), no centro a ligar estes 3 vértices, encontra-se a plataforma que irá permitir que os 3 tipos de utilizadores se conectem directamente entre si.

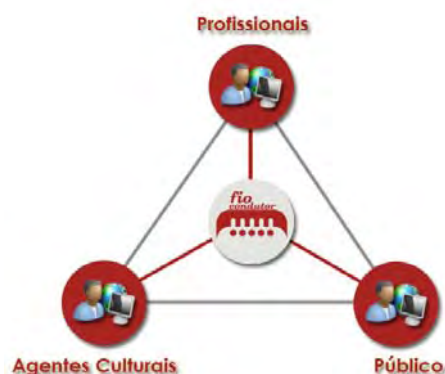


Figura 24. Esquema de ligações entre utilizadores - objectivo da plataforma (criado para integrar o vídeo)

Após a apresentação deste esquema (figura 24.) dá-se entrada para a plataforma. Primeiro são apresentados os 3 tipos de registo pretendidos, e para cada utilizador apresentam-se sob a forma de texto organizado por tópicos, as propostas e objectivos participativos para cada um. Depois desta apresentação inicial, inicia-se a navegação pela plataforma, que se conjuga sempre com o modelo de funcionamento. O recurso ao modelo de funcionamento faz-se de forma a situar o observador na área onde se encontra e a elucidá-lo acerca das secções totais que cada área integra. De modo a dar uma visão global da plataforma, visto que o vídeo só apresenta as áreas e secções principais.

As áreas apresentadas ao longo do vídeo são a área Informações, Profissionais, Companhias, Fórum e Work in Progress. Sendo que só se apresenta o funcionamento total das áreas Profissionais e Companhias. Este facto, deve-se a que estas são as áreas de informação mais relevantes da plataforma e considerar-se que a apresentação integral na navegação das mesmas, é essencial para a compreensão do tipo de informações que se pretende incluir. Visualmente dá-se uma visão geral da interface destas áreas, dando posteriormente ênfase às áreas de informação suplementar que se poderão consultar acerca de um espectáculo de uma companhia de forma a elucidar os observadores acerca das informações que se pretendem incluir.

Nas restantes áreas apresentadas no vídeo ilustram-se apenas as principais secções de cada área, dando apenas enfoque às ferramentas de participação na área de Work in Progress, onde se ilustra a visualização de um vídeo de um trabalho e se representa o processo de criação de um comentário por um utilizador imaginário.

A parte final, consiste na apresentação do modelo de funcionamento, que é apresentado na sua globalidade, para que o observador tenha a visão geral de todas as áreas e secções da plataforma, bem como se estabelecem as ligações entre as mesmas.

Quanto à construção do vídeo recorreu-se às seguintes ferramentas/software: Freehand, Photoshop, Combustion e Premier. A interface foi criada no Freehand, transposta para o Photoshop onde foi adaptada ao enquadramento do vídeo (720/576) e dividida em layer's de forma a possibilitar a posterior animação dos mesmos. Ainda no Photoshop foram criados os layer's de texto e o esquema de ligações. Depois do tratamento no Photoshop, os documentos

foram importados para o Combustion onde de procedeu à animação propriamente dita. Os layers da interface foram animados de modo a representar o esquema de navegação, a forma de ligação entre menus e o tipo de informação que se pretende incluir. Ainda no Combustion foram realizados os movimentos de câmara sobre o modelo de funcionamento e a interface e foram produzidas as animações finais. No Premier, juntaram-se as várias composições, aperfeiçoaram-se as transições entre sequências, introduziu-se a música de fundo e exportou-se o clip de vídeo final.

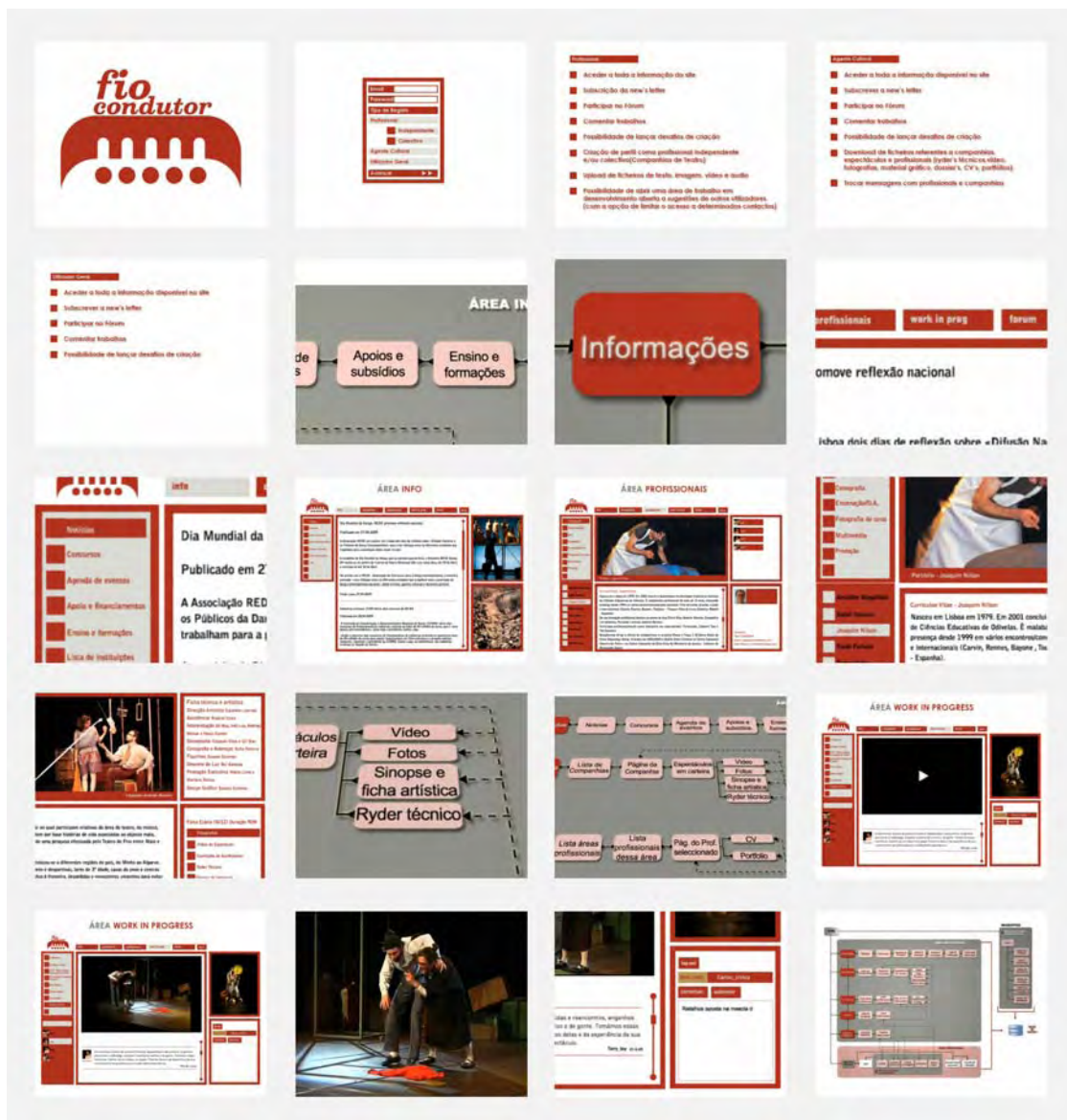


Figura 25. Sequências do vídeo

Depois do vídeo elaborado foi necessário encontrar uma plataforma online para a disponibilização do mesmo, para que a amostra o pudesse consultar e de seguida proceder ao preenchimento do questionário. Numa primeira fase recorreu-se ao YouTube¹⁴, onde se criou um canal e fez-se o upload do vídeo. Contudo, constatou-se que a qualidade de visualização do conteúdo era muito

¹⁴ www.youtube.com

fraca, devido ao sistema de compreensão da plataforma no processo de upload. Para além disso, verificou-se que para restringir o acesso ao vídeo seria necessário que os utilizadores com licença de visionamento se encontrassem registados na plataforma, factor que de certa forma inviabilizava a disponibilização do vídeo no Youtube.

Como alternativa, o vídeo foi publicado e disponibilizado no Vímeo¹⁵. A selecção desta plataforma para a integração do vídeo de modo a disponibiliza-lo à amostra, não foi ao acaso. Em primeiro lugar constatou-se que a plataforma apresenta uma qualidade de conteúdos mais elevada, do que o YouTube. Não relativamente aos conteúdos propriamente ditos, mas essencialmente em relação à compressão dos vídeos no processo de *upload* o que se reflecte na qualidade de visualização do vídeo. Além disso, esta plataforma tem um aspecto visual mais cuidado e apelativo. Outro dos motivos foi o facto de a plataforma permitir restringir o acesso ao conteúdo através de uma *password*, sem que para isso os utilizadores que pretendam aceder ao conteúdo tenham que estar registados na plataforma. Para tal, basta que após o *upload*, no campo da privacidade se selecione a opção de fechar o acesso através de *password*.

Depois de todo este processo procedeu-se ao envio do link e respectiva *password* de acesso ao vídeo, a todos os indivíduos da amostra, para que após o seu visionamento procedessem ao preenchimento do questionário (Anexo B).

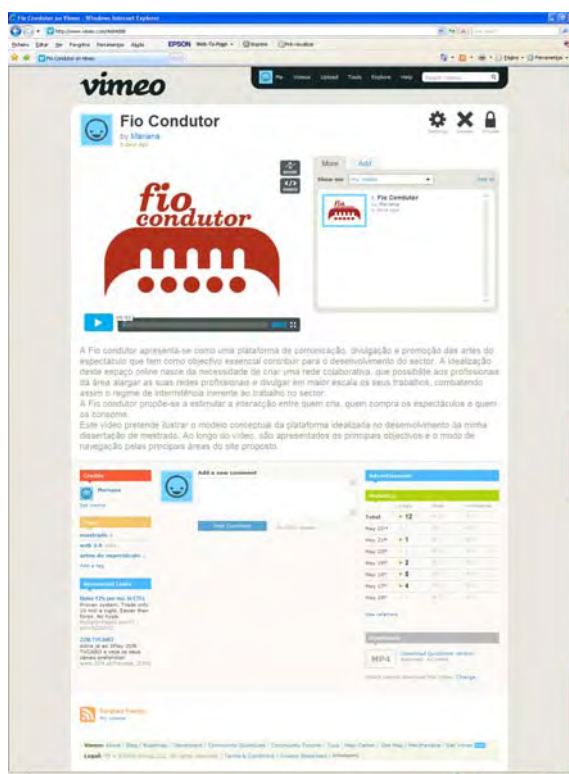


Figura 26. Página criada no Vimeo para disponibilização do vídeo à amostra

¹⁵ www.vimeo.com para aceder ao vídeo seguir o link www.vimeo.com/5377217 e inserir a password: fiocondutor

5. AVALIAÇÃO DO MODELO PROPOSTO

Neste capítulo avançar-se-ão os resultados obtidos na 2ª fase de recolha de dados. Esta 2ª fase de recolha, permitiu avaliar o modelo de plataforma proposto no capítulo anterior. O objectivo deste capítulo será comprovar a viabilidade e a pertinência de introdução e implementação de uma plataforma deste tipo na web.

5.1. Objectivos desta recolha de dados

Os objectivos essenciais desta segunda fase de recolha de dados consistiram em avaliar:

- O *nível de compreensão do sistema de navegação* proposto, nomeadamente, o grau de facilidade de acesso às informações disponíveis na plataforma por parte dos potenciais utilizadores;
- O *grau de compreensão das funcionalidades disponíveis* na plataforma, de modo a compreender se a forma como estas se apresentam permite antecipar uma facilidade de uso e uma adequação às necessidades comunicativas dos utilizadores;
- O *grau de adequação da inclusão de 3 tipos de perfil de utilizador (atribuídos no processo de registo)* com *funcionalidades* distintas para cada um, de modo a compreender se esta tipificação é adequada aos propósitos dos seus potenciais utilizadores e por outro lado, compreender se as funcionalidades atribuídas a cada tipo de utilizador se adequam às suas necessidades efectivas;
- A *utilidade das principais funcionalidades propostas* na plataforma, de modo a compreender a utilidade prática das mesmas no desempenho das actividades profissionais ou de lazer dos utilizadores;
- A *adequação dos serviços de comunicação oferecidos* na plataforma às necessidades dos seus utilizadores e ao fomento da comunicação entre utilizadores, para compreender se estas trazem algo de novo para o fomento da comunicação entre utilizadores. Avaliar o *grau de utilidade das ferramentas de comunicação* disponibilizadas, compreender se estas vão ao encontro das reais necessidades comunicativas dos seus utilizadores, agilizando a troca de informações e a comunicação entre eles;
- O *nível de interesse do recurso à plataforma* para estabelecer contacto com profissionais e companhias;
- Ponderar a inclusão de novos serviços e funcionalidades.

Esta fase de recolha de dados acerca da avaliação do modelo de plataforma proposto, procurou, na sua abordagem, determinadas orientações que pretenderam garantir o aprofundamento da informação recolhida de modo a avaliar não só o modelo de plataforma proposto, mas também permitir uma adequação das propostas apresentadas aos seus potenciais utilizadores. Entre as várias problemáticas destacam-se a da avaliação do interesse efectivo dos utilizadores em disporem de um serviço como o apresentado; conhecer a opinião dos potenciais utilizadores quanto aos serviços e funcionalidades implementadas na plataforma, compreendendo se de facto estas vão de encontro às suas necessidades de uso; avaliar o grau de interesse e utilidade das principais áreas propostas, para compreender se estas são satisfatórias às suas necessidades, ou se deverão ser mais adequadas; considerar novos dados, mais concretamente, novas ferramentas e serviços para disponibilizar na plataforma.

5.2. Instrumento de recolha de dados

O instrumento de recolha de dados adoptado na fase de avaliação do modelo de plataforma proposto foi o inquérito por questionário.

As questões foram elaboradas especialmente para o efeito. Tendo em conta que no primeiro questionário a amostra foi constituída por três categorias de sujeitos, uma vez que, as necessidades de acesso a determinados conteúdos poderá ser distinta em função de cada categoria, elaborou-se apenas um ponto específico para cada uma delas. As restantes questões foram elaboradas do mesmo modo para todos os intervenientes neste estudo.

Nesta recolha, procurou-se recolher dados que permitissem não só avaliar o grau de interesse e de acessibilidade das ferramentas e funcionalidades propostas de modo a testar se estas de facto vão de encontro às necessidades dos seus potenciais utilizadores, mas também se os conteúdos que se pretendem disponibilizar darão algum apoio à agilização dos processos de trabalho dos profissionais e agentes culturais.

O questionário (consultar Anexo B) foi dividido em 4 partes:

1. Quanto à utilização geral da plataforma

Nesta secção faz-se um levantamento do nível de compreensão do sistema de navegação, das funcionalidades disponíveis e do processo de registo na plataforma, bem como do grau de adequação da estruturação da plataforma considerando 3 tipologias de utilizadores no processo de registo e a atribuição de funcionalidades distintas a cada categoria de utilizador. Este ponto de questões permite ainda, avaliar o grau de utilidade das principais funcionalidades disponibilizadas na plataforma.

2. Quanto aos serviços de comunicação

Neste grupo de questões realiza-se um levantamento de opiniões acerca do grau de adequação dos serviços de comunicação disponíveis ao fomento da comunicação entre utilizadores, bem como o grau de adequação das informações fornecidas às necessidades das diferentes categorias de utilizadores. Paralelamente efectua-se uma avaliação do grau de importância de determinadas

funcionalidades na comunicação entre utilizadores e no apoio à agilização do trabalho na área. Por fim efectua-se uma avaliação do grau de satisfação face às funcionalidades da plataforma, e o apuramento de eventuais serviços adicionais a englobar, no caso da afirmação ser positiva é pedido aos inquiridos que indiquem as funcionalidades que acrescentariam à plataforma. O objectivo da recolha destes dados deveu-se à necessidade de adequação das funcionalidades e ferramentas da plataforma e na possibilidade de esta englobar novas funcionalidades.

3. Quanto ao interesse pela plataforma

A terceira parte do questionário consistiu na identificação do nível de interesse em dispor de uma plataforma como a proposta e se esta poderá potenciar a comunicação entre utilizadores em componentes específicas do desempenho de determinadas acções. Como as necessidades do recurso à plataforma, poderão ser distintas em função da categoria de utilizador, neste ponto foram introduzidas questões específicas para cada uma das categorias da amostra, que passaremos a enumerar:

-Modalidade_Agentes: Numa primeira fase foi solicitado que referissem o nível de interesse em dispor de uma plataforma, como a proposta, para estabelecer contacto com profissionais e companhias e o nível de apoio que esta poderia oferecer no decurso de tomada de decisão no processo de programação. Em seguida é dado um contexto de utilização da plataforma e é solicitado aos respondentes que das quatro hipóteses enumeradas seleccionem aquela que mais se aproxima da sua opinião. Esta questão visa considerar o valor efectivo da plataforma, em relação às necessidades desta categoria de utilizadores. Por último é solicitado ao respondente que indique se usaria uma plataforma com as características da proposta, no seu dia-a-dia, de que local acederia e com que propósito o faria.

-Modalidade_Profissionais: Numa primeira fase foi pedido que indicassem o nível de interesse em dispor de um sistema, como a plataforma proposta, para difundirem os seus trabalhos e estabelecer contacto com colegas de trabalho, outros profissionais, agentes culturais e público e o nível de apoio que esta lhes poderia oferecer para manter contacto caso tivessem que trabalhar a partir de outro ponto geográfico. De seguida foi solicitado que considerassem um contexto de utilização da plataforma específico para profissionais e pediu-se que estes enumerassem uma das 4 hipóteses apresentadas. Tal como na modalidade agentes, esta questão pretendeu avaliar o interesse e apoio da plataforma relativamente às necessidades desta categoria de utilizadores relacionadas com questões laborais. Por fim, é pedido aos inquiridos que indiquem se recorreriam diariamente à plataforma, de que local e com que fins. Esta última questão é igual na modalidade do inquérito aos agentes e ao público e dá especial enfoque ao acesso para consulta de informações e ao acompanhamento de trabalhos.

- Modalidade_Público: Em primeiro lugar, é pedido que classifiquem o nível de interesse da plataforma para estabelecer contacto com profissionais da área das artes do espectáculo. Solicita-se, ainda, que avaliem o nível de apoio dado pela plataforma na programação de uma ida ao teatro. Por último, tal como na modalidade do questionário aplicado às categorias de agentes e profissionais é solicitado que indiquem se utilizariam uma plataforma como a apresentada no seu

dia-a-dia, em caso afirmativo é pedido que indiquem os locais donde acederiam e os propósitos com que o fariam

4. Comentários e sugestões

O último ponto do questionário consiste numa questão aberta, deixando o seu preenchimento ao critério dos respondentes. A introdução deste ponto de comentários, críticas e sugestões, foi deixado em aberto com o propósito de recolher novas possibilidades de adaptação das funcionalidades presentes na plataforma, bem como a recolha de novas possibilidades que em certa medida irão ao encontro das necessidades dos potenciais utilizadores. Esta questão serviu ainda, para perceber a opinião dos inquiridos quanto à plataforma proposta.

5.3. Tratamento dos dados

Após a recolha, os dados foram organizados e agrupados. Para as respostas da secção 3 os dados foram organizados em categorias em função de cada um dos grupos da amostra. Seguidamente foram introduzidos no programa SPSS onde foram organizados por variáveis de forma a agilizar o cruzamento dos dados obtidos.

Posteriormente foram analisados e interpretados para daí se tirarem conclusões acerca da viabilidade de implementação do modelo de plataforma proposto.

5.4. Análise dos resultados obtidos

Esta fase de recolha de dados foi essencial para a avaliação do modelo de plataforma proposto. Estes questionários foram acompanhados pelo vídeo ilustrativo do modelo de navegação e das funcionalidades da plataforma (consultar Anexo C). As informações recolhidas nesta fase serviram não só para avaliar a viabilidade de implementação de uma plataforma deste tipo, mas também auxiliaram na reflexão acerca do que esta propõe, permitindo assim, avaliar se as suas ferramentas vão de encontro às necessidades comunicacionais dos seus potenciais utilizadores. Esta recolha, permite ainda pensar na melhor adequação das propostas apresentadas na plataforma e ponderar/considerar a introdução de novos serviços e funcionalidades.

Para os objectivos acima referidos apresentam-se os resultados obtidos:

- Compreensão do sistema de navegação

A um nível geral, constata-se que o sistema de navegação, o modo como se seleccionam os menus e se acede aos conteúdos, é acessível aos utilizadores. Especificando os resultados, 46,6% (7) dos inquiridos compreenderam bem o sistema de navegação da plataforma e 53,3% (8) compreenderam-no totalmente.

- Compreensão das funcionalidades disponíveis

Tal como no parâmetro anterior, a generalidade da amostra compreendeu as funcionalidades disponíveis e o modo de acesso às mesmas. Sendo que 53,3% (8) dos inquiridos compreenderam bem as funcionalidades disponíveis e 46,6% (7) as compreenderam totalmente.

- Adequação de 3 categorias no processo de registo e a atribuição de funcionalidades distintas a cada uma delas

A distinção de três perfis de utilizador no processo de registo foi considerada bem adequada por 73,3% (11) dos inquiridos e totalmente adequada por 26,6% (4) da amostra.

A atribuição de funcionalidades distintas a cada tipologia de utilizador também foi considerada bem adequada pela maioria da amostra. 66,6%(10) da amostra considerou bem adequada essa atribuição e 33,3% (5) referiu ser totalmente adequada.

- Utilidade das ferramentas propostas

Quanto ao nível de utilidade das ferramentas propostas na plataforma (consultar Tabela 1), a possibilidade de disponibilizar ficheiros a outros utilizadores e a possibilidade de lançar desafios de criação a profissionais foram as ferramentas consideradas mais úteis, tendo sido avaliadas por 80% (12) da amostra como sendo muito úteis.

A estas ferramentas seguiram-se, a possibilidade de criação de perfis de profissionais e companhias, a possibilidade de efectuar o *download* de ficheiros e a possibilidade de abrir um espaço de trabalho em desenvolvimento na área Work in Progress. Estas ferramentas foram classificadas por 73,3% (11) dos indivíduos como muito úteis. Sendo que 26,6% (4) classificaram a possibilidade de efectuar *download* de ficheiros, como sendo uma ferramenta bastante útil. 20% (3) da amostra avaliou como bastante útil a possibilidade de abrir um espaço de trabalho na área Work in Progress e apenas 6,7% (1) classificou esta ferramenta como sendo pouco útil.

A terceira ferramenta classificada com elevado grau de utilidade foi a possibilidade de acompanhar e comentar trabalhos na área de Work in Progress, avaliada como muito útil por 66,6% (10) da amostra, bastante útil por 26,6% (4) e pouco útil por apenas 6,7% (1) dos inquiridos.

	Inúteis	Pouco Úteis	Bastante Úteis	Muito Úteis
Possibilidade de criar um perfil como profissional e/ou colectivo.			26,6% (4)	73,3% (11)
Possibilidade de disponibilizar ficheiros (upload), de imagem, vídeo, texto, áudio a outros utilizadores.			20% (3)	80% (12)
Possibilidade de efectuar download de ficheiros, referentes a profissionais, companhias e espectáculos (rider, cv's, vídeo, fotos, declarações autorais, etc.).			26,6% (4)	73,3% (11)
Ter acesso a todas as informações do sector (notícias, festivais, apoios, link's para outras plataformas nacionais e internacionais).			40% (6)	60% (9)
Possibilidade de lançar desafios de criação a profissionais (ou a outros profissionais).		6,7% (1)	13,3% (2)	80% (12)
Possibilidade de abrir um espaço de trabalho em desenvolvimento –		6,7% (1)	20% (3)	73,3% (11)

área Work in Progress (aberta a todos os utilizadores, ou restrita a determinados contactos).				
Possibilidade de acompanhar e comentar trabalhos na área Work in Progress		6,7% (1)	26,6% (4)	66,6% (10)
Possibilidade de lançar temas para debate e efectuar comentários na área Fórum.		20% (3)	26,6% (4)	53,3% (8)
Possibilidade de trocar mensagens com outros utilizadores		13,3% (2)	33,3% (5)	53,3% (8)

Tabela 1. Síntese resultados à questão 1.6. (classificação do nível de utilidade das funcionalidades disponíveis na plataforma proposta)

A utilidade do acesso a todas as informações do sector cultural foi avaliada por 60% (9) dos inquiridos como sendo muito útil e por 40% (6) referida como bastante útil.

A possibilidade de participar na área Fórum foi avaliada como uma ferramenta muito útil por 53,3% (8) dos indivíduos da amostra, 26,6% (4) classificaram-na de bastante útil e 20% (3) referiram-na como pouco útil.

A troca de mensagens entre utilizadores, foi avaliada por 53,3% (8) dos inquiridos como muito útil, bastante útil por 33,3% (5) e avaliada como pouco útil por 13,3% (2) indivíduos.

Convém salientar que 46,6% (7) dos inquiridos classificaram o total de funcionalidades disponibilizadas na plataforma como sendo muito úteis. Sendo que deste valor, 26,6% (4) pertencem à categoria da amostra dos agentes culturais, 6,7% (1) são do grupo dos profissionais da área e 13,3% (2) fazem parte da categoria público.

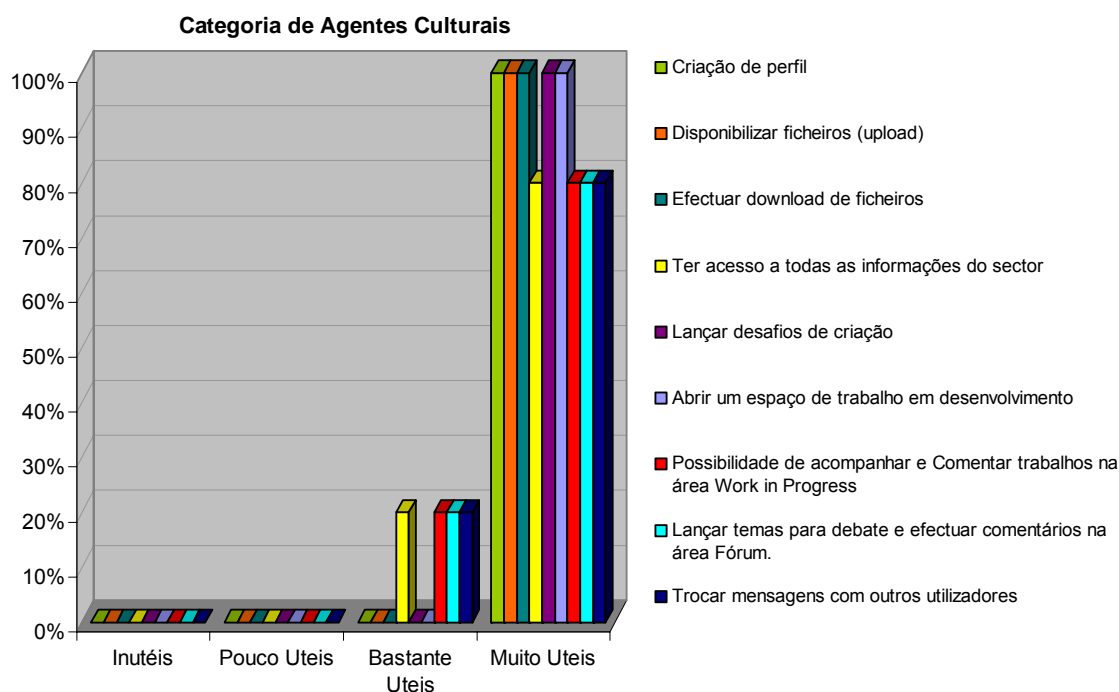


Gráfico 3. Classificação do nível de utilidade das funcionalidades disponíveis por parte da categoria dos Agentes Culturais

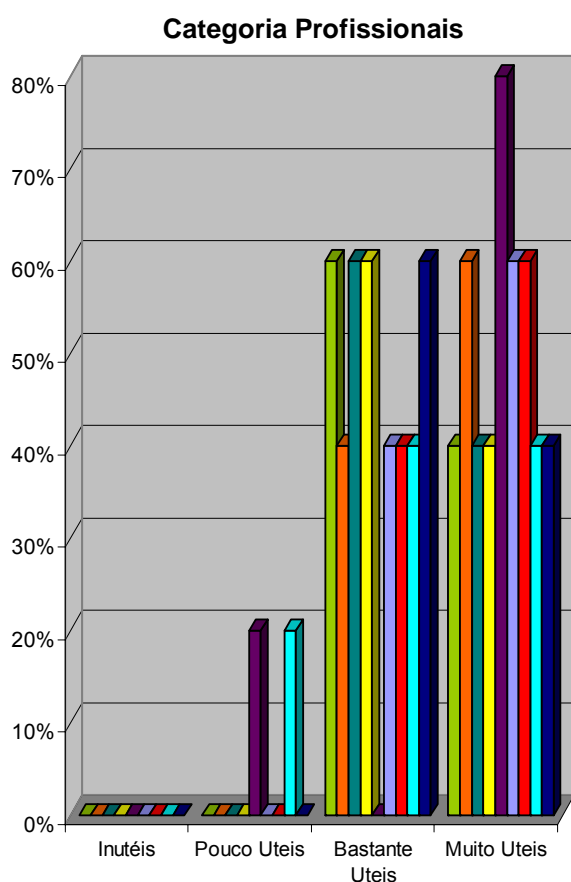


Gráfico 4. Classificação do nível de utilidade das funcionalidades disponíveis por parte da categoria dos Profissionais.

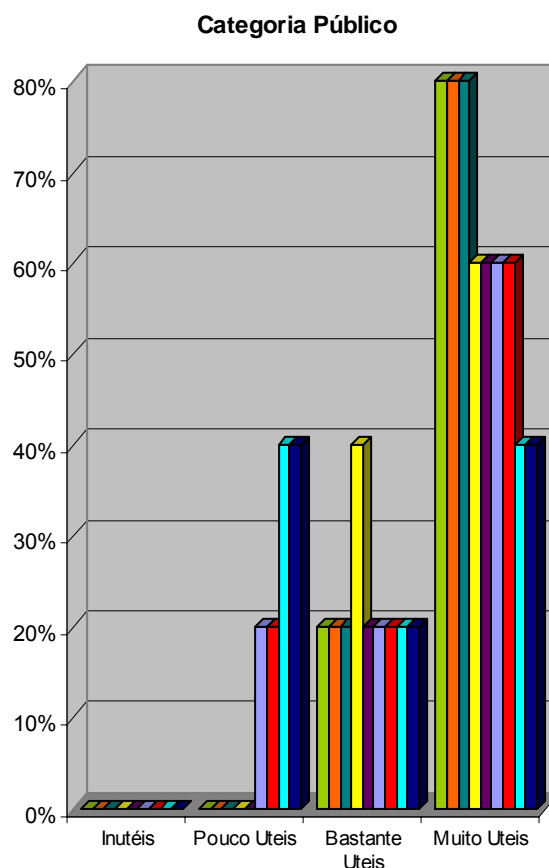


Gráfico 5. Classificação do nível de utilidade das funcionalidades disponíveis por parte da categoria do Público.

- Adequação dos serviços de comunicação disponíveis

86,6% (13), dos inquiridos consideraram, a adequação dos serviços de comunicação, disponíveis na plataforma, às necessidades dos potenciais utilizadores como sendo adequados ao fomento da comunicação entre utilizadores, sendo que 13,3% (2) dos indivíduos consideraram os serviços de comunicação disponibilizados na plataforma como totalmente adequados ao fomento da comunicação entre utilizadores.

Quanto ao nível de adequação da informação fornecida, 66,6% (10) da amostra consideraram-na bem adequada às necessidades dos possíveis utilizadores e 33,3% (5) dos inquiridos classificaram-na como totalmente adequada às necessidades dos utilizadores.

A área Profissionais e Companhias é considerada por 73,3% (11) dos inquiridos como bem adequada às necessidades das 3 categorias de utilizadores e 26,6% (4) classificaram-na como totalmente adequada.

- Utilidade das ferramentas de comunicação no fomento da comunicação entre utilizadores

Relativamente ao grau de utilidade das ferramentas de comunicação disponibilizadas na plataforma para o fomento da comunicação entre utilizadores, as que angariaram mais preferência foram a troca de ficheiros, considerada como a que vem em primeiro lugar no fomento da comunicação entre utilizadores. Esta foi referida por 40% (6) dos inquiridos, seguida da intervenção na criação de espectáculos, mencionada por 33,3% (5) como a ferramenta que mais fomento dará à comunicação. A troca de ficheiros foi avaliada como a segunda ferramenta de incentivo à comunicação entre utilizadores, apontada por 40% (6) dos inquiridos e a troca de comentários foi referida por 53,3% (8) como a terceira ferramenta de fomento à comunicação.

Grau de utilidade dos serviços disponíveis na plataforma para o fomento da comunicação

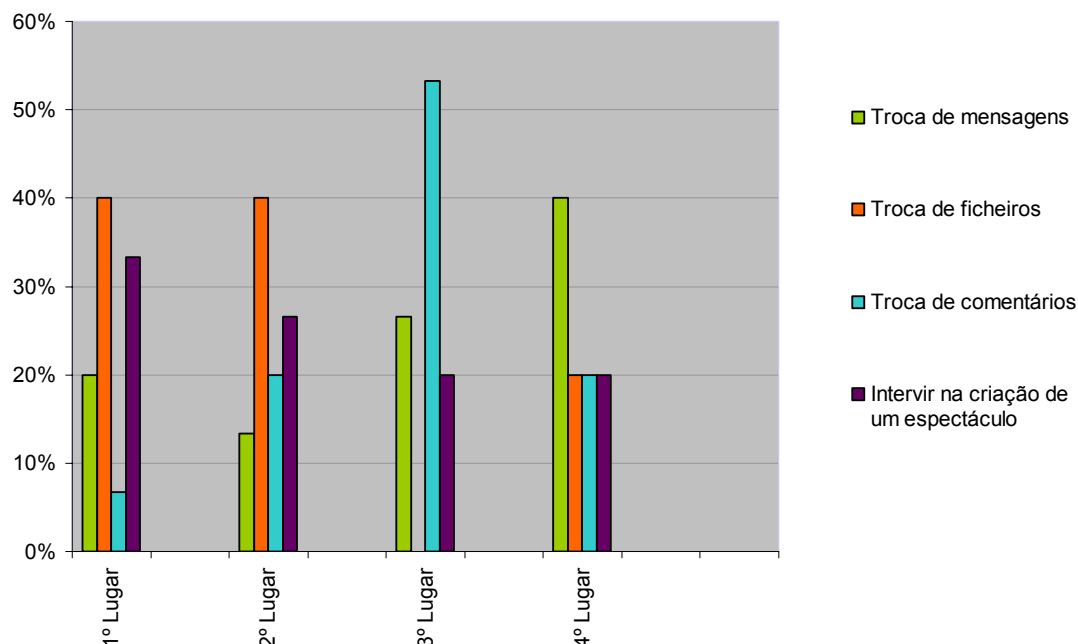


Gráfico 6. Síntese resultados à questão 2.2. (grau de utilidade dos serviços disponíveis na plataforma para o fomento da comunicação entre utilizadores)

Quando o recurso aos serviços é efectuado para agilizar o processo de compra e venda de um espectáculo ou contratação de profissionais, a ferramenta considerada mais útil foi o acesso a todas as informações acerca de companhias, espectáculos e profissionais. Esta foi mencionada por 80% (12) da amostra como a mais importante das disponibilizadas. Segue-se o *download* de ficheiros, referido como sendo a segunda utilidade mais importante por 80% (12).

Grau de utilidade dos serviços disponíveis na plataforma no apoio à agilização dos processos de aquisição de um espectáculo ou contratação de um profissional

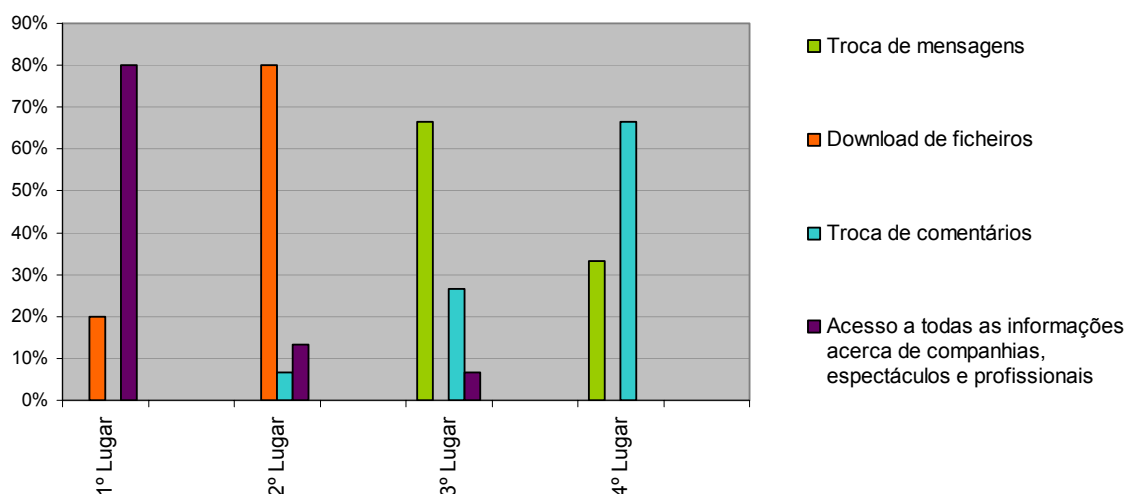


Gráfico 7. Síntese resultados à questão 2.3. (grau de utilidade dos serviços disponíveis na plataforma no apoio à agilização dos processos de aquisição de um espectáculo ou contratação de um profissional)

- Recurso à plataforma para estabelecer contacto com profissionais e companhias

O nível de interesse em recorrer à plataforma para estabelecer contacto com companhias e profissionais, foi classificado pela grande maioria da amostra como tendo muito interesse, sendo enumerado por 93,3% (14) dos inquiridos, apenas 6,7% (1) classificaram este recurso como sendo de médio interesse. O nível de apoio da plataforma dado à programação (seja de uma ida ao teatro, no caso do publico; seja de um espaço cultural no caso de agentes culturais ou profissionais) foi classifica por 73,3% (11) dos inquiridos como uma ferramenta que dará muito apoio nessas acções e 26,6% referiram que daria algum apoio.

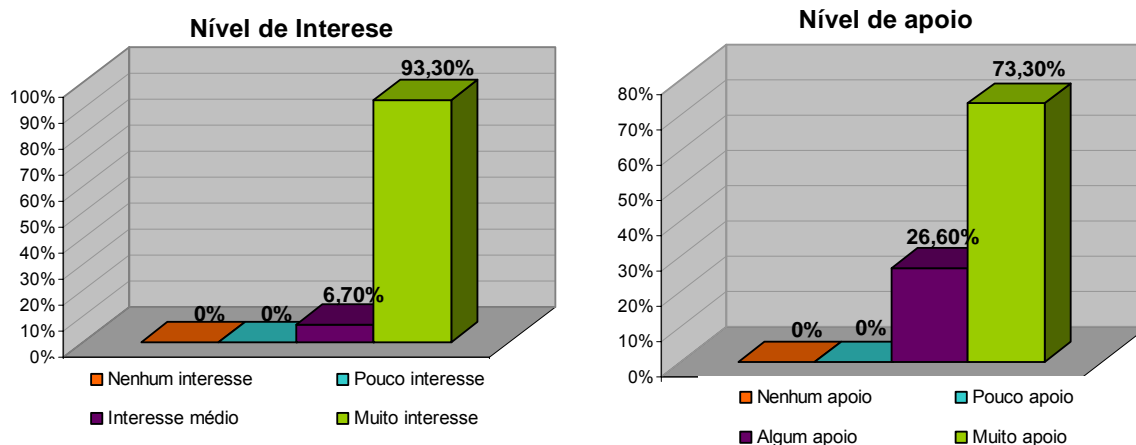


Gráfico 8. Síntese dos resultados às questões 3.1. e 3.2. (nível de interesse em recorrer à plataforma para estabelecer contacto com profissionais e companhias e o nível de apoio que a plataforma poderá oferecer no processo de decisão de programação de um espectáculo ou de uma ida ao teatro)

- Sugestões e comentários

Nas sugestões relativamente à inclusão de novos serviços e funcionalidades, constatarem-se algumas sugestões interessantes. Algumas das quais foram idealizadas numa fase inicial do projecto, sendo que acabaram por não ser consideradas devido às limitações temporais para a execução do mesmo. 53,3% (8) dos inquiridos não acrescentariam mais nenhum serviço de comunicação à plataforma e 46,6% (7) sugeriram acrescentar novos serviços de comunicação. Dos serviços sugeridos pela amostra, que haviam sido ponderados numa fase inicial do projecto destacam-se, as mensagens instantâneas e ferramentas que permitam estabelecer o contacto entre utilizadores em tempo real, como videoconferência que foi enumerada por 2 indivíduos. Esta ferramenta foi inclusivamente pensada para integrar a área Work in Progress, onde se ponderou a possibilidade de se estabelecerem ensaios em directo.

Para além de testar as funcionalidades e serviços disponíveis na plataforma, esta recolha de dados serviu essencialmente para avaliar se o seu modelo de funcionamento ia de encontro às necessidades de uso dos intervenientes no sector. Por outro lado, permitiu comprovar se, de algum modo, a plataforma fidelizaria utilizadores constituídos pelas 3 categorias de utilizadores que se pretendia atingir. A totalidade dos inquiridos confirmou que utilizaria uma plataforma com as características propostas no seu dia-a-dia, sendo que 93,3% (14) acederiam a ela, tanto no local de trabalho como em casa e 13,3% (2) só recorreriam a ela a partir de casa. Mais do que para consultar informações, o trunfo de fidelização da plataforma seria o acompanhamento do desenvolvimento de projectos na área Work in Progress, enumerada por 86,6% (13) dos inquiridos que acederiam a esta área a partir do local de trabalho e 66,6% (10) o faria a partir de casa. A consulta de informações seria realizada por 80% (12) dos indivíduos no local de trabalho e por 73,3% (11) em casa.

Em que situações utilizaria a plataforma e com que intuito?

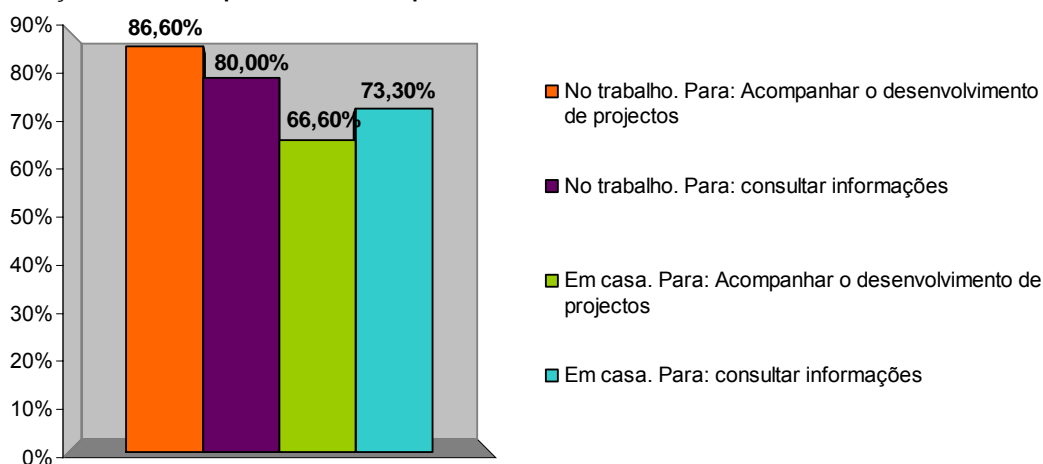


Gráfico 9. Síntese resultados à questão 3.3. (avaliação da fidelização dos *targets*)

5. 5. Conclusões – Avaliação do Modelo Proposto

De um modo geral, esta recolha de dados permite afirmar que a plataforma adequa-se ao que se propõe, correspondendo, de uma forma geral, às necessidades de uso dos seus potenciais utilizadores. Contudo foram tomadas em consideração algumas sugestões referidas pela amostra. Dos resultados obtidos nesta recolha de dados, destacam-se os seguintes pressupostos a ter em consideração na revisão do modelo conceptual da plataforma proposta:

- Pensar em incluir ferramentas que permitam comunicar em tempo real, como mensagens instantâneas e sistema de videoconferência. Estas duas ferramentas foram consideradas numa fase inicial do processo conceptual da plataforma. Contudo, face aos inquéritos da primeira fase, constatou-se que a maioria dos inquiridos não tinha hábitos de uso quanto às mesmas, principalmente no que tocava ao uso de serviços de vídeoconferência. Apenas 20% (3) dos inquiridos referiram utilizar este serviço, sendo que 6,7% (1) o fazia diariamente e 13,3% (2) apenas recorria ao serviço uma ou menos vezes por mês.

A inclusão de um serviço de vídeoconferência tinha, inicialmente, sido pensado para integrar a área Work in Progress, de modo a permitir que um grupo de profissionais que se encontrasse em processo de criação conjunto pudesse marcar uma hora e participar em tempo real num ensaio. Este serviço foi excluído, não só por se constatar que a amostra não possuía experiência no uso neste tipo de serviços, mas também devido a factores técnicos, que não só se prendem com questões tecnológicas relativas à implementação do serviço na plataforma mas, também, por parte dos utilizadores. Uma boa experiência de visualização por parte dos utilizadores dependerá não só da largura de banda da ligação à Internet que possuam mas também do tipo de equipamento. A falta de recursos por parte dos utilizadores poderá gerar uma experiência estética negativa em relação ao conteúdo visualizado que poderá, em certa medida, ser negativo para a plataforma. (Pouzada, 2005:p.6) As restrições técnicas e económicas dos utilizadores são uma barreira à implementação de sistemas baseados em videoconferência. Refere-se, como exemplo, a falta de altifalantes em alguns computadores, o tamanho restrito da moldura de vídeo, redes que não permitem o recurso a aplicações de *streaming*, computadores desactualizados e não adequados ao fluxo do vídeo. (Almeida, Ferreira & Santos, 2005: p.8)

Transmitir um ensaio em directo exige que os utilizadores que façam uso desse serviço, tenham meios técnicos para o fazer. Se for um utilizador que acede ao serviço de forma individual e que participa como observador, essa situação é facilmente contornável, porque basta que este possua uma *webcam*, já integrada na maioria dos computadores portáteis actuais. Mas se o utilizador se encontrar de facto a trabalhar fisicamente na criação, para uma boa visualização por parte dos utilizadores que assistem será necessário considerar alguns requisitos. Uma simples *webcam* não resolve o problema, visto que faz parte do trabalho dos actores explorarem o espaço cénico. Na verdade, parte do seu trabalho vive dessa relação com o espaço envolvente. Assim, seria necessário que existisse nesse espaço mais do que uma câmara para que se pudesse fazer realização, requerendo para isso meios humanos. Por outro lado, a participação de utilizadores externos à criação, poderá gerar algumas interferências em partes cruciais do processo criativo.

No caso de ser um ensaio fechado a quem apenas colabora no projecto, este serviço poderia ser bastante útil, permitindo que membros de um projecto pudessem assistir aos ensaios sem estarem, necessariamente, presentes.

Relativamente às mensagens instantâneas, para inclui-las na plataforma, seria necessário, pensar em activar ferramentas que permitam aos utilizadores saber quem se encontra *online*, para assim, potenciar a comunicação entre os utilizadores.

Apesar, de a um nível geral, esta recolha de dados permitir afirmar que as ferramentas e serviços disponíveis na plataforma são satisfatórios e adequados às necessidades de uso dos seus potenciais utilizadores, ressalva-se a adequação de algumas funcionalidades que foram pensadas para tipologias específicas de utilizadores. Destas, destacam-se os mecanismos de *download*, pensados para integrar as funcionalidades específicas de acesso aos utilizadores registados como agentes culturais. Conclui-se no entanto, que o acesso a esta ferramenta também deverá ser permitido aos utilizadores registados como profissionais independentes ou colectivos. Os motivos desta alteração prendem-se com a constatação de que também estes utilizadores têm necessidade de acesso a informações específicas relacionadas com ficheiros disponibilizados por outros utilizadores e essenciais para a execução dos seus trabalhos. O acesso a essas informações, tal como para os agentes culturais, poderá agilizar os processos de trabalho. Dando um exemplo concreto, determinada companhia tem um espectáculo agendado e não pode contar com o seu técnico no acompanhamento do espectáculo, resolve então contactar outro técnico através da plataforma. Torna-se necessário ao novo técnico ter acesso à ficha técnica bem como à planta de luz, para que dessa forma possa ajustar os planos às limitações do local onde vai acontecer o espectáculo. Desta forma, torna-se essencial que este possa descarregar os ficheiros para o seu computador para assim puder trabalhar sobre eles. Como este, vários outros exemplos poderão ser perspectivados.

Salienta-se, ainda, a pertinência em incluir mais informações acerca das instituições acolhedoras, que poderão ser disponibilizadas pelos utilizadores registados como agentes culturais. Seria importante que estes disponibilizassem na plataforma informações acerca dos seus espaços de acolhimento como plantas das salas e listas de material. O acesso a estas informações por parte dos utilizadores registados como profissionais seria também uma forma de agilizar o trabalho, permitindo que os espectáculos fossem de imediato ajustados às condições dos locais de acolhimento.

Outra das características da plataforma, idealizada numa primeira fase, foi disponibilização de várias línguas (inglês e português e a possibilidade de integrar ainda o espanhol, visto que existem muitas ligações de Portugal com Espanha na área das artes do espectáculo), de modo a alargar o espectro de difusão da plataforma e dos criadores portugueses. O formato bilingue potenciará o alargamento das redes criativas nacionais ao estrangeiro, permitindo cruzar o que se faz cá dentro com o que se faz lá fora, de um modo muito mais imediato. Permitir o acesso de criadores

estrangeiros e de outras culturas potenciaria o surgimento de novas linguagens e modos de fazer, ao mesmo tempo que se fomentaria a cooperação com criadores de outras culturas.

Como foi referido no início desta secção, constatou-se, que de um modo geral, a plataforma proposta vai de encontro das necessidades de uso dos seus potenciais utilizadores, salientando ainda, que para a maioria dos inquiridos esta excedeu as suas expectativas iniciais.

Constatou-se ainda que os critérios de acessibilidade e usabilidade considerados na fase de criação da interface resultaram. Verifica-se que a plataforma e o seu sistema de navegação é acessível e intuitivo para os potenciais utilizadores. A simplicidade da linguagem visual e o recurso à cor para diferenciar e hierarquizar a informação e o acesso a ela, resultou nos pressupostos considerados na fase de criação da interface.

A área Work in Progress, também revelou ser a de maior destaque no que toca à comunicação e interação entre utilizadores. Esta poderá ser encarada como o diferencial da plataforma e como a área com mais potencialidade na fidelização de possíveis utilizadores. Outra característica que poderá actuar como um forte atractivo para os utilizadores será o acesso a todas as informações acerca de um espectáculo, companhia ou profissional. Apesar de não ser uma novidade em relação a outras plataformas do género, pretende destacar-se destas ao permitir que utilizadores autenticados possam manter e actualizar regularmente a sua área de informações, bem como disponibilizar todo o tipo de material necessário ao processo de aquisição por parte de possíveis compradores ou colaboradores. Além dessas características, a disponibilização de *trailers* de vídeo dos espectáculos poderá ser também uma boa estratégia, não só como complemento à informação disponibilizada mas também como diferencial de navegação relativamente a outras plataformas da área.

6. CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta investigação procurou-se destacar o potencial que as novas tecnologias da informação, mais especificamente as ferramentas da web 2.0, podem oferecer ao sector das artes do espectáculo. Como foi referido no início da dissertação, na sociedade em rede ou da informação, o desafio à mudança social é impulsionado pela própria rede. Perante a multiplicidade de fontes e de informação, a rede admite e espera espaços de mediação que facilitem a expressão e a reunião de indivíduos. Com a mediação da Internet, assiste-se a uma mudança de paradigma, a voz de quem consome torna-se tão relevante quanto a de quem produz. Cada vez mais, é necessário criarem-se espaços com símbolos em que as pessoas se revejam. Não se trata apenas de informar as pessoas, trata-se de proporcionar contactos e relações de proximidade. O teatro é um exemplo do que os espaços culturais podem vir a ser porque sempre proporcionou a noção de comunidade ao ter, lado a lado, um grupo de pessoas que partilha a experiência de ver um espectáculo.

No contexto específico deste trabalho, a Web 2.0 pode ser encarada, não apenas como um espaço cultural de acesso às práticas artísticas, mas também como um espaço de convergência, não só da produção de novos formatos artístico-culturais, mas também como ponto de encontro e partilha. Mais do que uma ferramenta, a Web deverá ser considerada como um pólo de reconfiguração das práticas criativas e interactivas. Importa, neste contexto, pensar na Web como um espaço de mediação que permita sensibilizar os profissionais da área das artes do espectáculo para vivências mais colaborativas. Para tal, é necessário criarem-se espaços de convergência que potenciem a comunicação e a colaboração entre os vários intervenientes do sector das artes do espectáculo. As formas de participação disponíveis em muitas plataformas web, e os usos que se fazem delas são um reflexo da nova era e uma oportunidade para as pessoas se expressarem. E quanto mais essas pessoas se expressarem, mais essa vontade cresce.

Ao longo desta investigação destacou-se o facto, de o próprio regime de trabalho no sector ter, por si mesmo, um elevado potencial para a inclusão de novas ferramentas de mediação que auxiliem estes profissionais a alargar as suas redes e a afirmarem-se no mercado de trabalho. Como foi analisado, o mundo do teatro português organiza-se em redes que funcionam como plataformas de inter-conhecimento e subsistência no mundo da arte teatral ao mesmo tempo que permitem a mobilidade dos artistas e a troca de conhecimentos. Este modo de funcionamento em rede é, também ele, um reflexo da sociedade em que vivemos, com a emergência das novas tecnologias *“a informação é a grande moeda de troca da cultura contemporânea”* (Domingues, 2007:p.2). Ao se reflectir no enquadramento de novas formas de mediar e de conectar todos os intervenientes no sector (artistas, público e agentes culturais), cabe pensar em redefinir estratégias e políticas culturais que incentivem e fomentem a introdução do potencial interactivo dos novos meios de comunicação, potenciando, de forma crescente, uma adaptação às novas formas de comunicar e colaborar.

Se por um lado é positivo apercebermo-nos que existe um interesse e uma preocupação cada vez maior na adaptação às novas formas de comunicação e difusão características da nova era da

informação, por parte dos profissionais e das instituições culturais, por outro lado, constata-se que ainda existe uma falta de esclarecimento acerca dos potenciais benefícios que esta pode trazer ao sector. Esta desinformação reflecte-se, em parte, na falta de adequação e aproveitamento das potencialidades das ferramentas da web 2.0. Não existindo uma adequação aos modos de comunicar deste meio, assiste-se a uma transposição para a web dos meios tradicionais de publicação, que não deixam qualquer margem para a interacção entre utilizadores.

A implementação de plataformas abertas à participação, que fomentam a comunidade artística do sector das artes do espectáculo poderá trazer benefícios para o sector em geral. Não apenas para a qualidade dos próprios trabalhos, que com a troca de ideias e *feedback/inputs* de outros artistas ou do público abra caminho para novas linguagens e para um trabalho de qualidade mais elevada, mas também para uma maior visibilidade e uma maior motivação por parte dos públicos.

Conclui-se, assim, que se deve pensar em estratégias mais comunicativas que permitam aos utilizadores intervir nos novos espaços *online*. Para tal é necessário pensar na implementação de novas dinâmicas que potenciem a participação dos utilizadores nestes espaços. É necessário criarem-se espaços mais abertos ao diálogo e à partilha, contrapondo o circuito fechado inerente ao próprio sector. A proposta de plataforma que resultou desta investigação, baseou-se nestes princípios e o seu objectivo foi, em grande medida, introduzir serviços e ferramentas que permitissem auxiliar a criação de uma maior abertura no acesso, descentralizando os processos e potencializando o trabalho colaborativo e a criação de novos âmbitos de acção dentro do sector das artes do espectáculo. Ao convergir diferentes perspectivas e modos de ver num mesmo espaço, neste caso virtual, das instituições culturais e seus agentes programadores, das comunidades artísticas e seus profissionais e o público para o qual criam ou programam, abre-se o caminho para novos modos de acção dentro do sector. Novos campos de acção que mobilizem e fomentem o trabalho colaborativo e que também vão de encontro às reais necessidades de todos os indivíduos envolvidos directa ou indirectamente no sector.

Das recolhas de dados efectuadas ao longo do processo de investigação constatou-se que existe espaço e necessidade de implementar plataformas deste tipo que, para além de informação e difusão, ofereçam troca de conhecimentos e a possibilidade de interagir com diferentes utilizadores. Mais do que a necessidade de acesso a todas as informações acerca de companhias, profissionais e espectáculos, que visa agilizar os processos de trabalho e realização de projectos e espectáculos, existe uma real necessidade de comunicar e trocar impressões com outros criativos e destes com os agentes culturais e com o público para o qual criam.

Conclui-se que existe de facto a necessidade de introdução de novas ferramentas, ou serviços que agilizem e fomentem a comunicação e troca de impressões entre todos os intervenientes das artes do espectáculo (profissionais, agentes culturais e público).

Ao longo desta investigação propôs-se uma plataforma de apoio às artes do espectáculo, que para além de agilizar os processos de trabalho dos agentes culturais e dos profissionais, visasse essencialmente potenciar a comunicação e a cooperação entre os seus diferentes utilizadores. Da

avaliação do modelo de plataforma proposto conclui-se que de facto existe lugar e necessidade de introdução na web de espaços como a plataforma proposta. Como resultado, conclui-se que o trabalho de investigação realizado contribuiu para resolver a questão de investigação colocada: o tipo de plataforma web que poderá auxiliar e potenciar a comunicação e cooperação entre os vários intervenientes do sector cultural das artes do espectáculo, será um modelo de plataforma como a que foi proposta no capítulo 4. Uma plataforma como a proposta, não só fomentaria a comunicação e cooperação entre os vários *players* do sector, como agilizaria os processos de trabalho dos mesmos. Além disso, através da segunda recolha de dados, constatou-se que esta iria ao encontro das necessidades de uso dos seus potenciais utilizadores. Quanto às hipóteses lançadas na primeira fase do trabalho, constatou-se que todas elas são válidas. Concluindo-se, assim, que uma plataforma que vise auxiliar e potenciar a comunicação e a cooperação entre os vários intervenientes no sector das artes do espectáculo, tal como a proposta apresentada, assenta nos seguintes pressupostos:

- Aproveitar o potencial interactivo das ferramentas e aplicações da web 2.0.
- Para além de um vasto repositório de informações, oferecer ferramentas que incentivem a comunicação e interacção entre utilizadores permitindo por um lado, aos profissionais afirmarem-se no mercado, por outro lado, auxiliar os agentes culturais na agilização do seu trabalho.
- Possibilitar a criação de uma rede de trabalho colaborativa, que auxilie os processos de trabalho dos profissionais e as tomadas de decisão dos agentes culturais e, por outro lado, potenciar a motivação de públicos.

Desta forma conclui-se que uma plataforma como a que foi proposta ao longo da investigação poderá ser bem sucedida e ter um espaço no mercado, uma vez que esta se diferencia de outras plataformas do género, não só pela possibilidade de interacção que permite com a plataforma e entre utilizadores (nomeadamente os diferentes intervenientes no sector), mas também pelo acesso a uma navegação diferenciada em relação a outras semelhantes.

Limitações do estudo

Relativamente às limitações do estudo, é de salientar as limitações da amostra, que como foi referido, foi constituída por quinze indivíduos que se relacionam com o sector nas suas mais variadas vertentes. A amostra seleccionada poderá ser uma limitação deste estudo, uma vez que se trata de uma amostra reduzida, para ser representativa da realidade efectiva. No entanto, apesar de não representativa ou intencional, os dados recolhidos revelaram algumas tendências. Outra das limitações desta investigação consiste na não implementação do sistema de plataforma proposto. A investigação, lança apenas um modelo conceptual de sistema. Um trabalho posterior de continuidade poderia colmatar estas limitações.

Perspectivas de trabalho futuro

Este trabalho apenas lança o mote para novas investigações nesta área. Importará pensar em novas formas de agir dentro do sector cultural e aproveitar o potencial tecnológico desta era.

Existe necessidade de inovação, não só nos processos de criação, mas essencialmente nos modos de comunicar e nos processos de trabalho. Há portanto, que redefinir estratégias e políticas culturais que incentivem a introdução do potencial interactivo dos novos meios. Há que fomentar a adequação às novas formas de comunicação e colaboração, potenciando, desta forma a inovação. Como trabalho futuro propõe-se a implementação efectiva da plataforma proposta, para que dessa forma se proceda à avaliação e validação efectiva dos indícios extraídos nesta investigação, que só serão efectivamente válidos através do seu uso no terreno. Para além da sua implementação será ainda necessário, definir e delinear uma estratégia de promoção e divulgação da própria plataforma, recorrendo para isso, a ferramentas Web 2.0.

“O acelerador de qualquer processo de inovação é a existência de uma necessidade social efectiva partilhada por um grupo, comunidade ou organização, que é significativa para o conjunto da estrutura social dominante” Damásio (2005:p.5)

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alencar, Juliana & Melo, Victor (2007), *Arte, novas tecnologias e novas redes – desafios para pensar a Animação Cultural a partir do Software Livre*. Acedido a 10 de Dezembro em arte.unb.br/7art/textos/julianaViana_VictorAndradeMelo.pdf.

Almeida, A, Santos, B. & Ferreira, C. (2005), *Integração de vídeo e multimédia*: LIVRO DE ACTAS – 4º SOPCOM. Acedido a 02 de Maio de 2009 disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/almeida-santos-ferreira-integracao-video-multimedia.pdf>

Ambrosi, Alain (2005), *Desafios de Palavras: Enfoques Multiculturais sobre as Sociedades da Informação*. Paris: C&F Éditions.

Antropology of Media: A Reader. London: Blackwell Publishing, pp. 18-26.

Borges, Vera, (2002), *Artistas em rede ou artistas sem rede? Reflexões sobre o teatro em Portugal*. Lisboa: Sociologia, problemas e práticas(40), pp.87-106. Acedido a 02 de Dezembro de 2008 em <http://loki.iscte.pt:8080/dspace/handle/10071/320>.

Cádima, Francisco Rui (1999), *Desafios dos Novos Media*. Lisboa: Editorial Notícias.

Carvalho, Ana Amélia (org.) (2008), *Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores*. Capítulo 1. Acedido a 01 de Janeiro de 2009 em http://www.erte.dgidec.min-edu.pt/publico/web20/manual_web20-professores.pdf.

a- Castells, Manuel (1999). *A Era da Informação: economia, sociedade e cultura* (vol. 3), São Paulo: Paz e terra, pp. 411-439

b- Castells, Manuel (2007). *A Sociedade em Rede – a era da informação: economia, sociedade e Cultura* (3a ed. trad.), (Vol.2). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, pp. 1-32 e 493-615.

c- Castells, Manuel (2004). *A Galáxia Internet*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

d-Castells, Manuel (2006), *Outro mundo – A era da intercomunicação*. Acedido a 27 de Novembro de 2008 em <http://diplo.uol.com.br/2006-08,a1379>.

Cardoso, G., Costa, A., Conceição, C. & Gomes, M.(2005), *A Sociedade em Rede em Portugal*. Porto: Campo de Letras.

Carvalho, Nuno, (s.d.), *Cultura urbana e globalização*, acessado a 11 e Outubro de 2008 em www.bocc.ubi.pt/pag/carvalho-nuno-cultura-urbana-globalizacao.pdf

Celay, Xavier & Márquez, Emílio, *Web 2,0 Empresa, Manual de aplicación en entornos corporativos*. Asociación Nacional de Empresas de Internet, ANEI, pp.4-244. Acessado a 04 de Janeiro de 2009 em www.a-nei.org/noticias/web-2.0.-manual-de-aplicacion-en-entornos-corporativos.html

Cieslak, Marc (2006), *Rise of the web's social network*. BBC News. Acessado a 04 de Janeiro de 2009 em http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/5391258.stm.

Conte, David (2007), *Theatre management: producing and managing the performing arts*. [s.l.]: EntertainingPro.

Conte, Idalina (1998), *Práticas Culturais: Digressão pelo Confronto Portugal – Europa*. Versão electrónica do artigo da publicação periódica do Observatório das Actividades Culturais, OBSNº4, 1998 - pp.4-7. Acessado a 08 de Dezembro de 2008 em http://www.oac.pt/OBS4_ing.htm

Damásio, Manuel José (2005), *Estratégias de uso e consumo dos novos media: audiências fragmentadas e novas audiências*, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias: LIVRO DE ACTAS – 4º SOPCOM Acessado a 02 de Maio de 2009 disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/damasio-manuel-estrategias-uso-consumo-novos-media.pdf>

Damásio, Manuel José (2005), *Modelos de Personalização de conteúdos em Audiovisual: novas formas de aceder a velhos conteúdos*, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias: ACTAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume I. Acessado a 02 de Maio de 2009 disponível em www.bocc.ubi.pt/pag/damasio-manuel-jose-modelos-personalizacao-conteudos-audiovisual-novas-formas-aceder-velhos-conteudos.pdf

Dort, Bernard (1995), *Le spectateur en dialogue*. Paris: Bernard Dort.

Entenda o que é a Web 2.0. [s.d.], São Paulo: Folha de S.Paulo. Acessado a 03 de Janeiro 2009 em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20173.shtml>

Figueiredo, Jorge [s.d.], *A Influência do Teatro no Marketing de Vendas Directas*. COMUNICAÇÃO E ORGANIZAÇÃO 677, ACTAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume IV. Acessado a 20 de Dezembro em www.bocc.ubi.pt/pag/figueiredo-jorge-influencia-teatro-marketing-vendas-directas.pdf

- Ferreira, Gil (2002), *A Ideologia dos Novos Media. Entre velhas e Novas Ambivalências*.
Acedido a 25 de Novembro de 2008 em <http://www.labcom.ubi.pt/agoranet/01/ferreira-gil-ideologia-mediaambivalencias.pdf>
- Fortunato, Pedro A.H. (2007), *Media interactivos*. Acedido a 04 de Janeiro de 2009 em www.citi.pt/2007/estudos/Revolução%20tecnológica%20e%20social.doc
- Garrido, Ulisses (s.d.), *Tendências das novas tecnologias*: Livro de actas – 4º SOPCOM. . Acedido a 02 de Maio de 2009 disponível em www.bocc.ubi.pt/pag/garrido-ulisses-tendencias-novas-tecnologias.pdf
- Gianetti, Cláudia (2006), *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*.
Belo Horizonte: C/Arte. Acedido a 20 de Dezembro de 2008 em www.artmetamedia.net/pdf/5Giannetti_EsteticaDigitalPORT.pdf
- Hilton, Julian (1993), *New directions in theatre*. London: Julian Hilton.
- Hoffman, Samara R. B.(2006), *Desvendando os objetivos e a estrutura de grupos teatrais em Florianópolis*. Tese de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- Inglis, F. (1993) *A Teoria dos Media*. Lisboa: Comunicação & Linguagens.
- Lopes, João Teixeira (1997), *Os públicos do teatro e a inocência dos criadores*. Versão electrónica do artigo da publicação periódica do Observatório das Actividades Culturais, OBSNº2, 1997 - pp.15-19. Acedido a 08 de Dezembro de 2008 em http://www.oac.pt/OBS2_ing.htm
- Marconi, Marina de Andrade & LAKATOS, Eva Maria (1994), *Fundamentos de metodologia científica*, 3. ed. São Paulo: Atlas.
- Madeira, Cláudia (1999), *Novos Notáveis – Os Programadores Culturais*. IV Congresso Português de Sociologia
- Martinez, Alina e Díaz, Heriberto (2003), *La convergencia mediática: Un Nuevo Escenario para la Gestión de Información*. Acedido a 25 de Novembro de 2008 em http://www.bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11_5_03/aci03503.htm
- Márquez, Emilio (s.d.), *Web 2.0 y las redes sociales profesionales*, CEO. Acedido a 28 de Dezembro de 2008 em www.networkinginteractivo.com.

Mazzoni, Alberto Algel & Torres, Elisabeth Fátima, *Conteúdos digitais multimídia: o foco na usabilidade e acessibilidade*, Brasília: Ci. Inf., v. 33, n. 2, pp. 152-160. Acedido a 05 de Maio de 2009 disponível em <http://www.scielo.br/pdf/ci/v33n2/a16v33n2.pdf>

a-Mcluhan, Marshall (2006), *The Medium is the Message*. In: Askew. K, Wilk, R., (ed.) *The Publishing*.

b-Mcluhan, Marshall (2002), *Understanding Media. The Extensions of Man*. London: Blackwell

Millon, Marc (1999), *Creative Content for the Web*, Oregon: Intellect

O' Reilly, Tim (2007), *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for Next Generation of Software*. Acedido a: 02 de Janeiro em www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html.

Pais, Ana (2003), *Teatro em Portugal: o desafio da periferia*. Versão aumentada do artigo homónimo publicado na revista Número Magazine, nº3 17-18 em Outubro de 2003, pp.74-5. Acedido a 05 de Dezembro de 2008 em www.ces.uc.pt/publicacoes/oficina/232/232.pdf

Pardal, Luís e CORREIA, Eugénia (1995): *Métodos e Técnicas de Investigação Social*, Porto: Areal Editores.

Pavlik, John (1996), *New Media and the Information Superhighway*. San Diego State University: Allyn & Bacon.

Pinheiro, Marta de Araújo (2007), *Produção de Si, Cultura e Consumo*. Acedido a 08 de Dezembro de 2008 em www.compos.org.br/data/biblioteca_179.pdf

Pouzada, Luciano Nicolette (2005), *Vídeo na Web: Recursos de vídeo como diferencial navegacional em projetos de Internet*, Universidade Federal de Pelotas: LIVRO DE ACTAS do 4º SOPCOM. Acedido a 02 de Maio de 2009 disponível em www.bocc.ubi.pt/pag/pouzada-luciano-video-web-recursos-video-diferencial-navegacional.pdf

Proulx, Serge (2006), *A Inovação Pelo Uso*. Acedido a 24 de Novembro de 2008 em <http://www.vecam.org/article591.html>.

Rangel, Jair G.(2003), *Usos e Gratificações: Uma Abordagem do Processo de Recepção e Audiência*. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação

XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

Ribeiro, António Pinto (1998), *A Cultura em Portugal no Final do Século: Entre a abundância e a miséria*. Versão electrónica do artigo da publicação periódica do Observatório das Actividades Culturais, OBSNº3, 1998 - pp.4-6. Acedido a 30 de Novembro de 2007 em http://www.oac.pt/OBS3_ing.htm.

Ricardo, Carlos (s.d.). *A Evolução Tecnológica e a Mudança Organizacional*, Instituto Português de Administração de Marketing: ACTAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume IV

Rodrigues, Adriano D.(1998), *As novas tecnologias da informação e a experiência*. Acedido a 01 de Dezembro 2008 em www.bocc.ubi.pt.

Rúbio, Fernando Galindo (s.d.), *Comunicación audiovisual corporativa: Un modelo de producción*. ACTAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume IV. Acedido a 30 de Abril de 2009 em www.bocc.ubi.pt/pag/rubio-fernando-comunicacion-audiovisual-corporativa.pdf

Santos, Rogério(2003), *Teoria Funcionalista – Interacção, industrias-culturais*. Acedido a: 24 de Novembro de 2008 em <http://industrias-culturais.blogspot.com/2003/10/teoria-funcionalistainteraco-afastado.html>

Solis, Brian (2008), *The Social Revolution is Our Industrial Revolution*. Publicado a 14 de Julho de 2008. Acedido a 03 de Janeiro 2009 em <http://www.briansolis.com/2008/07/social-revolution-is-our-industrial.html>.

Solmer, António (1999), *Manual de Teatro*. Lisboa: Cadernos Contracena.

SOUSA, Jorge Pedro (2006), *Elementos de Teoria e Pesquisa da Comunicação e dos Media*, Porto: Universidade Fernando Pessoa.

Stefen, César (s.d.), *Onde as lógicas de navegação se cruzam: a navegação como instrumento estratégico de comunicação e informação*. Acedido a 05 de Janeiro de 2009 em www.bocc.ubi.pt/pag/steffen-cesar-logicas-cruzam.pdf

Vergara, Sylvia Constant (1998), *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*, 2. ed. São Paulo: Atlas.

Viana, Juliana de A. & Melo, Victor A. (2007), *Arte, novas tecnologias e novas redes – desafios para pensar a Animação Cultural a partir do Software Livre*. Resenha de mestrado, Universidade Federal de Minas Gerais.

Whitaker, Francisco (1993). *REDE: UMA ESTRUTURA ALTERNATIVA DE ORGANIZAÇÃO*. Revista MUTAÇÕES SOCIAIS, publicação trimestral do CEDAC, do Rio de Janeiro, Ano 2/nº 3/ março/abril/maio de 1993.

ANEXO A

Universidade de Aveiro

Departamento de Comunicação e Arte

No âmbito da dissertação final para a obtenção do grau de Mestre, do Mestrado em Comunicação Multimédia da Universidade de Aveiro vimos por este meio solicitar a vossa colaboração no preenchimento do presente questionário.

A sua colaboração é essencial para o desenvolvimento do presente estudo. Pretende-se obter algumas informações acerca do seu perfil. Estas informações contribuirão para o desenvolvimento de um protótipo de uma plataforma web que assente na interação e comunicação dos vários agentes envolvidos no mundo das artes do espectáculo. Este questionário constituirá uma importante base para o desenvolvimento da mesma. Pretende-se conhecer as reais necessidades da implementação de uma plataforma deste tipo.

Todos os dados recolhidos serão utilizados apenas para os fins em causa e serão processados garantindo, o total anonimato e confidencialidade dos dados fornecidos.

A sua colaboração é para nós, fundamental. Muito obrigado.

Informação para contactos

Nome: _____
e-mail: _____
Tel: _____

1. Dados Pessoais

1.1. Idade : _____

1.2. Sexo :

M

F

☐☐

1.3. Nível de ensino

Concluído

Frequento

☐☐

Secundário. Qual? _____

☐☐

Licenciatura. Qual? _____

☐☐

Pós Graduação. Qual? _____

☐☐

Mestrado. Qual? _____

☐☐

Doutoramento. Em que área? _____

☐ ☐ Outro. Qual? _____

1.4. Profissão/Cargo que ocupa : _____

Instituição de trabalho : _____

2. Utilização de computadores pessoais e serviços de comunicação

2.1. Tem computador pessoal ?

☐ Não

☐ Sim

Se respondeu sim, assina-le os locais onde dispõe de computador

☐ Na instituição onde trabalha/estuda

☐ Em casa

☐ Outro local. Qual ? _____

2.2. Em média, com que frequência utiliza computadores pessoais ?

☐ Várias vezes ao dia (mais de 2h por dia)

☐ 1 vez por dia (menos de 2h por dia)

☐ Algumas vezes por semana

☐ 1 vez por semana

☐ 1 ou menos de 1 vez por mês

☐ Nunca

2.3. Dispõe de alguma ligação à internet em algum computador que utiliza ?

☐ Não

☐ Sim

2.4. Qual a frequência de utilização dos seguintes serviços de comunicação e gestão para fins profissionais/académicos ?

	Todos os dias	Várias vezes por semana	Algumas vezes por mês	1 ou menos vezes por mês	nunca
Correio Electrónico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mensagens Instantâneas (Ex.msn, messenger,etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Chats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vídeoconferência	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gestor de tarefas/agenda (Ex. Outlook)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consulta e pesquisa em sites especializados na área das artes do espectáculo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consulta de blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sites Sociais (Myspace, Hi5, Facebook, Orkut, etc)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sites de vídeo (Youtube, Vimeo, etc)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forums	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2.5 Indique a frequência com que desempenha as seguintes tarefas no computador :

	Todos os dias	Várias vezes por semana	Algumas vezes por mês	1 ou menos vezes por mês	nunca
Actividades lúdicas e informativas (Ex. jogos, cd-roms, dvd's)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actividades profissionais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actividades de estudo/ Aprendizagem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aceder à internet com fins profissionais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aceder à internet com fins lúdicos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estabelecer contactos profissionais (ex. email, messenger, chats, mailing-lists.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MODALIDADE AGENTES

3. Identificação de plataformas de apoio às artes do espectáculo e modos de comunicação.

3.1. Indique se utiliza plataformas/sites ou blogs para consulta de informações acerca de companhias, espectáculos, artistas, etc., e as razões pelas quais as utiliza :

- ☐ Não utilizo
- ☐ Utilizo, para : (assinale mais do que uma razão quando aplicável)
- ☐ Conhecer novas companhias ou projectos

- ☐ companhia Obter mais informações acerca de um determinado espectáculo ou
- ☐ Para me manter informado acerca do que acontece nas salas do país
- ☐ Ter acesso aos espectáculos existentes em carteira
- ☐ Outras. Quais ? _____

3. 2. Indique a(s) plataforma(s) de apoio às artes do espectáculo que conhece ?

- ☐ Arte em Rede
- ☐ Kártes
- ☐ Pisa-Papeis
- ☐ Território Artes
- ☐ Outras. Quais ? _____

3.2.1. Encontra-se inscrito em alguma ?

- ☐ Não
- ☐ Sim. Qual ? _____

Se respondeu sim. Indique as razões porque se encontra registado na plataforma, identifique as mais valias e aponte as falhas que considera existir nessa plataforma:

3.3. Como estabelece o contacto com as companhias/artistas :

- ☐ Por convite
- ☐ Recebe propostas e avalia o interesse, realizando a posterior selecção
- ☐ Por sugestão de terceiros
- ☐ Viu o espectáculo e considera ser do interesse da sua instituição
- ☐ Outras. Quais ? _____

3.4. Que serviço(s) de comunicação e troca de informação utiliza para estabelecer e manter contacto com as companhias e artistas em fase de negociação de aquisição de um espectáculo.

- ☐ Telefone
- ☐ Fax
- ☐ Correio

- ☐ Email
- ☐ Transferência de ficheiros
- ☐ Videoconferência
- ☐ Outras. Quais ? _____

MODALIDADE PROFISSIONAIS

3. Identificação de plataformas de apoio às artes do espectáculo e modos de comunicação.

3.1. Indique se utiliza plataformas/sites ou blogs para consulta de informações acerca de companhias, espectáculos, artistas, etc., e as razões pelas quais as utiliza :

- ☐ Não utilizo
- ☐ Utilizo, para : (assinale mais do que uma razão quando aplicável)
- ☐ Conhecer novas companhias ou projectos
- ☐ Obter mais informações acerca de um determinado espectáculo ou companhia
- ☐ Para me manter informado acerca do que acontece nas salas do país
- ☐ Ter acesso ao trabalho que se está a desenvolver, mantendo-me actualizado
- ☐ Outras. Quais ? _____

3.2. Indique se possui (ou se a sua companhia possui) algum blog ou site para divulgação do seu trabalho e as razões pelas quais as utiliza :

- ☐ Não
- ☐ Sim

Se respondeu sim, indique :

As razões pelas quais o utiliza: _____

A regularidade com que o actualiza : _____

3.2.1. Costuma receber contactos, que foram estabelecidos através da consulta do seu blog ou site :

- ☐ Não
- ☐ Sim

3. 3. Indique a(s) plataforma(s) de apoio às artes do espectáculo que conhece ?

- ☐ Arte em Rede
- ☐ Kártes
- ☐ Pisa-Papeis

- ☐ Território Artes
- ☐ Outras. Quais ? _____

3.31. Encontra-se (ou a sua companhia) inscrito em alguma ?

- ☐ Não
- ☐ Sim. Qual ? _____

Se respondeu sim. Indique as razões porque se encontra registado na plataforma, identifique as mais valias e aponte as falhas que considera existir nessa plataforma:

3.4 Como estabelece o contacto com as entidades acolhedoras :

- ☐ É convidado
- ☐ Envia propostas e é contactado mais tarde
- ☐ Com o apoio de terceiros
- ☐ Através de agentes intermediários
- ☐ Outras. Quais ? _____

3.5 Que serviço(s) de comunicação e troca de informação utiliza para estabelecer e manter contacto com as entidades acolhedoras em fase de negociação de aquisição de um espectáculo.

- ☐ Telefone
- ☐ Fax
- ☐ Correio
- ☐ E-mail
- ☐ Transferência de ficheiros
- ☐ Videoconferência
- ☐ Outros. Quais ? _____

MODALIDADE PÚBLICO

3. Identificação de plataformas de apoio às artes do espectáculo e modos de comunicação.

3.1. Com que frequência vai assistir a um espectáculo ?

Nunca	Raramente	1 ou menos	Várias vezes por	Todas as semanas	Mais que 1

		vezes por mês	mês		vez por semana
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.2. Indique se utiliza plataformas/sites ou blogs para consulta de informações acerca de companhias, espectáculos, artistas, etc., e as razões pelas quais as utiliza :

- ☐ Não utilizo
- ☐ Utilizo, para : (assinale mais do que uma razão quando aplicável)
- ☐ Conhecer novas companhias ou projectos
 - ☐ Obter mais informações acerca de um determinado espectáculo ou companhia
 - ☐ Para me manter informado acerca do que acontece nas salas do país
 - ☐ Para programar uma ida a um espectáculo
 - ☐ Outras. Quais ? _____

3.3. Indique a(s) plataforma(s) de apoio às artes do espectáculo que conhece ?

- ☐ Nenhuma
- ☐ Arte em Rede
- ☐ Kártes
- ☐ Pisa-Papeis
- ☐ Território Artes
- ☐ Outras. Quais ? _____

3.3.1. Encontra-se inscrito em alguma ?

- ☐ Não
- ☐ Sim. Qual ? _____

Se respondeu sim. Indique as razões porque se encontra registado na plataforma, identifique as mais valias e aponte as falhas que considera existir nessa plataforma:

3.4. Como toma conhecimento dos espectáculos a que vai assistir ?

- ☐ Pelos meios de comunicação social
- ☐ Através de outdoors, flyer ou agendas culturais
- ☐ Por sugestão de terceiros

- ☐ Recebo news letter's no meu e-mail
- ☐ Outras. Quais ? _____

4. Avaliação de interesse e opinião

4.1. Como classifica o nível de interesse em dispor de uma plataforma/site online que permita ter acesso:

	Muito interesse	Algum Interesse	Pouco Interesse	Muito pouco interesse
A todas as informações relevantes acerca de um espectáculo (rider técnico, sinopse, ficha técnica, resumo do projecto, vídeo, etc.) para sua eventual aquisição.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A ferramentas interactivas que permitam estabelecer uma relação directa entre diferentes companhias, agentes culturais, artistas, profissionais do espectáculo e público).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A um espaço dedicado ao público, onde este seja convidado a votar nos trabalhos e a intervir no processo criativo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A uma área dedicada ao desenvolvimento de novos trabalhos/projectos (Work in Progress) onde todos os utilizadores sejam convidados a intervir e participar no processo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A um directório de profissionais da área (actores, cenógrafos, técnicos de iluminação, encenadores, produtores, etc), onde conste o curriculum, portfólio e contactos dos mesmos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4.2. Que tipo de ferramentas/acções gostaria de ver incluídas numa plataforma/site, deste tipo ?

- ☐ Vídeo
- ☐ Sistema de Votação
- ☐ Possibilidade de publicar comentários e sugestões aos trabalhos
- ☐ Troca de mensagens instantâneas
- ☐ Fórum de discussão de temáticas associadas à área das artes do espectáculo
- ☐ Ranking dos trabalhos mais vistos e consultados
- ☐ Outras. Quais ? _____

Obrigada pela sua colaboração

SINTESE DOS RESULTADOS DO PRIMEIRO QUESTIONÁRIO

1. Dados Pessoais

1.1. Idade					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28	1	6,7	6,7	6,7
	29	1	6,7	6,7	13,3
	31	3	20,0	20,0	33,3
	32	2	13,3	13,3	46,7
	33	1	6,7	6,7	53,3
	37	1	6,7	6,7	60,0
	40	1	6,7	6,7	66,7
	49	1	6,7	6,7	73,3
	54	1	6,7	6,7	80,0
	58	1	6,7	6,7	86,7
	62	1	6,7	6,7	93,3
	64	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

1.2. Sexo					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	F	6	40,0	40,0	40,0
	M	9	60,0	60,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

1.3. Nível de ensino					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Bacharelato	4	26,7	26,7	26,7
	Doutoramento	2	13,3	13,3	40,0
	Licenciatura	4	26,7	26,7	66,7
	Mestrado	3	20,0	20,0	86,7
	Pós-graduação	1	6,7	6,7	93,3
	Secundário	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Área de Formação					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	-	1	6,7	6,7	6,7
	Arquitectura	1	6,7	6,7	13,3
	Cenografia	1	6,7	6,7	20,0
	Ciências da Comunicação	1	6,7	6,7	26,7
	Ciências e Tecnologias da Comunicação	1	6,7	6,7	33,3
	Design	1	6,7	6,7	40,0
	Economia	1	6,7	6,7	46,7
	Gestão	1	6,7	6,7	53,3
	Pintura	1	6,7	6,7	60,0
	Som e Imagem	1	6,7	6,7	66,7
	Teatro	5	33,3	33,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

1.4. Profissão/Cargo que ocupa					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Actor	1	6,7	6,7	6,7
	Cenógrafo	1	6,7	6,7	13,3
	Desempregado	1	6,7	6,7	20,0
	Designer	1	6,7	6,7	26,7
	Directora Artística	1	6,7	6,7	33,3
	Director Técnico	1	6,7	6,7	40,0
	Economista	1	6,7	6,7	46,7
	Encenador	1	6,7	6,7	53,3
	Produção	1	6,7	6,7	60,0
	Produtor	1	6,7	6,7	66,7
	Professor Universitário	1	6,7	6,7	73,3
	Professor Universitário	1	6,7	6,7	80,0
	Programação	1	6,7	6,7	86,7
	Serviço Educativo	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

2. Utilização de computadores pessoais e serviços de comunicação

2.1. Tem computador pessoal ?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sim	15	100,0	100,0	100,0

2.2. Em média, com que frequência utiliza computadores pessoais ?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid mais 2h dia	15	100,0	100,0	100,0

2.3. Dispõe de alguma ligação à internet em algum computador que utiliza ?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sim	15	100,0	100,0	100,0

2.4. Qual a frequência de utilização dos seguintes serviços de comunicação e gestão para fins profissionais/académicos ?					
Qual a frequência de utilização dos seguintes serviços de comunicação e gestão para fins profissionais/académicos ?	Todos os dias	Várias vezes por semana	Algumas vezes por mês	1 ou menos vezes por mês	nunca
Correio electrónico	100% (15)	-	-	-	-
Mensagens Instantâneas (Ex.msn, messenger, etc.)	33,3% (5)	6,7% (1)	26,7% (4)	6,7% (1)	26,7% (4)
Chats	-	6,7% (1)	-	-	93,3% (14)
Vídeo conferência	-	6,7% (1)	-	13,3% (2)	80% (12)
Gestor de tarefas/agenda (Ex. Outlok)	60% (9)	13,3% (2)	6,7% (1)	13,3% (2)	6,7% (1)
Consulta e pesquisa em sites especializados na área das artes do espectáculo	53,3% (8)	33,3% (5)	6,7% (1)	6,7% (1)	-
Consulta de blogs	26,6% (4)	46,6% (7)	6,7% (1)	13,3% (2)	6,7% (1)
Sites Sociais (Myspace, Hi5, Facebook, Orkut, etc)	13,3% (2)	6,7% (1)	6,7% (1)	20% (3)	53,3% (8)

Sites de vídeo (Youtube, Vimeo,etc)	20% (3)	20% (3)	26,7% (4)	26,7% (4)	6,7% (1)
Wikis	6,7% (1)	20% (3)	6,7% (1)	33,3% (5)	33,3% (5)
Forums	-	13,3% (2)	20% (3)	13,3% (2)	53,3% (8)

2.5. Indique a frequência com que desempenha as seguintes tarefas no computador :					
Indique a frequência com que desempenha as seguintes tarefas no computador ?	Todos os dias	Várias vezes por semana	Algumas vezes por mês	1 ou menos vezes por mês	nunca
Actividades lúdicas e informativas (Ex. jogos, cd-roms, dvd's)	1 6,7%	2 13,3%	2 13,3%	9 60%	1 6,7%
Actividades profissionais	14 93,3%	1 6,7%	0	0	0
Actividades de estudo/ Aprendizagem	6 40%	5 33,3%	4 26,6%	0	0
Aceder à internet com fins profissionais	14 93,3%	1 6,7%	0	0	0
Aceder à internet com fins lúdicos	4 26,6%	2 13,3%	3 20%	6 40%	0
Estabelecer contactos profissionais (ex. email, messenger, chats, mailing-lists.)	14 93,3%	1 6,7%	0	0	0

3. Identificação de plataformas de apoio às artes do espectáculo e modos de comunicação.

3.2. Indique se utiliza plataformas/sites ou blogs para consulta de informações acerca de companhias, espectáculos, artistas, etc., e as razões pelas quais as utiliza :	
	Indique se utiliza plataformas/sites ou blogs para consulta de informações acerca de companhias, espectáculos, artistas, etc., e as razões pelas quais as utiliza :
Sim	14 93,3%
Não	1 6,7%
Conhecer novas companhias ou projectos	6 40%
Obter mais informações acerca de um determinado espectáculo ou companhia	12 80%
Para me manter informado acerca do que acontece nas salas do país	7 46,6%
Ter acesso aos espectáculos existentes em carteira	3 20%
Outras. Quais ?	

4. Avaliação de interesse e opinião

4.1. Como classifica o nível de interesse em dispor de uma plataforma/site online que permita ter acesso:				
Como classifica o nível de interesse em dispor de uma plataforma/site online que permita ter acesso?	Muito interesse	Algum Interesse	Pouco Interesse	Muito pouco interesse
A todas as informações relevantes acerca de um espectáculo (sinopse, ficha artística, ficha técnica, resumo do projecto, vídeo, etc.) para sua eventual aquisição.	80% (12)	13,3% (2)		
A ferramentas interactivas que permitam estabelecer uma relação directa entre diferentes companhias, agentes culturais, artistas, profissionais do espectáculo e público).	73,3% (11)	13,3% (2)	13,3% (2)	
A um espaço dedicado ao público, onde este seja convidado a votar nos trabalhos e a intervir no processo criativo.	40% (6)	46,6% (7)	13,3% (2)	
A uma área dedicada ao desenvolvimento de novos trabalhos/projectos (Work in Progress) onde todos os utilizadores sejam convidados a intervir e participar no processo.	46,6% (7)	33,3% (5)	13,3% (2)	6,7% (1)
A um directório de profissionais da área (actores, cenógrafos, técnicos de iluminação, encenadores, produtores, etc), onde conste o curriculum, portfólio e contactos dos mesmos.	33,3% (5)	66,6% (10)		

4.2. Que tipo de ferramentas/acções gostaria de ver incluídas numa plataforma/site, deste tipo ?	
	Que tipo de ferramentas/acções gostaria de ver incluídas numa plataforma/site, deste tipo ?
Vídeo	93,3% (14)
Sistema de Votação	6,7% (1)
Possibilidade de publicar comentários e sugestões aos trabalhos	66,6% (10)
Troca de mensagens instantâneas	13,3% (2)
Forum de discussão de temáticas associadas à área das artes do espectáculo	80% (12)
Ranking dos trabalhos mais vistos e consultados	13,3% (2)
Outras. Quais ?	-

ANEXO B

Agora, que já visualizou o vídeo do modelo de funcionamento da plataforma Fio Condutor, e para terminar a sua participação neste estudo, por favor responda ao seguinte questionário.

Todos os dados recolhidos serão utilizados apenas para os fins em causa e serão processados garantindo, o total anonimato e confidencialidade.

A sua colaboração é para nós, fundamental. Muito obrigado.

Indique em que categoria de utilizador se insere:

Profissional ☐

Agente Cultural ☐

Utilizador Geral ☐

1. Quanto à utilização geral da plataforma

1.1. Como classifica o nível de compreensão do sistema de navegação na plataforma apresentada?

Não compreendi ☐ Compreendi pouco ☐ Compreendi bem ☐ Compreendi totalmente ☐

1.2. Como classifica o nível de compreensão das funcionalidades disponíveis?

Não compreendi ☐ Compreendi pouco ☐ Compreendi bem ☐ Compreendi totalmente ☐

1.3. Como classifica o nível geral de compreensão do procedimento de registo e suas diferentes categorias?

Não compreendi ☐ Compreendi pouco ☐ Compreendi bem ☐ Compreendi totalmente ☐

1.4. Como classifica a distinção em 3 tipologias de utilizador no procedimento de registo?

Inadequado ☐ Pouco adequado ☐ Bem adequado ☐ Totalmente adequado ☐

1.5. Como classifica a atribuição de funcionalidades distintas para cada tipologia de utilizador?

Inadequado ☐ Pouco adequado ☐ Bem adequado ☐ Totalmente adequado ☐

1.6. Como classifica o nível de utilidade das seguintes funcionalidades disponíveis?

	Inúteis	Pouco úteis	Bastante úteis	Muito úteis
Possibilidade de criar um perfil como profissional e/ou colectivo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Possibilidade de disponibilizar ficheiros (upload), de imagem,vídeo, texto,audio a outros utilizadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Possibilidade de efectuar download de ficheiros, referentes a profissionais, companhias e espectáculos (ryder, cv's, vídeo, fotos, declarações autorais,etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ter acesso a todas as informações do sector (notícias, festivais, apoios, link's para outras plataformas nacionais e internacionais).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Possibilidade de lançar desafios de criação a profissionais (ou a outros profisionais).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Possibilidade de abrir um espaço de trabalho em desenvolvimento –área Work in Progress (aberta a todos os utilizadores, ou restrita a determinados contactos).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Possibilidade de acompanhar e comentar trabalhos na área Work in Progress	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Possibilidade de lançar temas para debate e efectuar comentários na área Fórum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Possibilidade de trocar mensagens com outros utilizadores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Quanto aos serviços de comunicação

2.1. Como classifica o nível de adequação dos serviços de comunicação do Fio Condutor para o fomento da comunicação entre utilizadores:

Inadequado ☐
 Pouco adequado ☐
 Bem adequado ☐
 Totalmente adequado ☐

2.2. Ordene os seguintes serviços de comunicação do Fio Condutor de acordo com a utilidade/importância que lhes atribui no fomento da comunicação entre utilizadores.
(de 1 maior importância a 4 menor importância)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Troca de mensagens | <input type="checkbox"/> Troca de ficheiros |
| <input type="checkbox"/> Intervir na criação de um espectáculo | <input type="checkbox"/> Troca de comentários |

2.3. Ordene os seguintes serviços do Fio Condutor de acordo com a utilidade/importância que lhes atribui no apoio à agilização do processo de compra e venda de um espectáculo ou contratação de profissionais. (de 1 maior importância a 4 menor importância)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Troca de mensagens | <input type="checkbox"/> Download de ficheiros |
| <input type="checkbox"/> Acesso a todas as informações acerca de companhias, espectáculos e profissionais. | <input type="checkbox"/> Troca de comentários |

2.4. Acrescentaria algum serviço de comunicação ao Fio Condutor para facilitar o contacto entre utilizadores:

- ☐ Não
- ☐ Sim. Quais ? _____
- _____

2.5. Como classifica o nível de adequação da informação fornecida às necessidades dos possíveis utilizadores da plataforma (profissionais do espectáculo, agentes culturais e público):

- Inadequado ☐ Pouco adequado ☐ Bem adequado ☐ Totalmente adequado ☐

2.6. Como classifica o nível de adequação da área de profissionais e companhias às necessidades dos profissionais, agentes culturais e público:

- Inadequado ☐ Pouco adequado ☐ Bem adequado ☐ Totalmente adequado ☐

MODALIDADE AGENTES CULTURAIS

3. Quanto ao interesse pela plataforma

3.1. Como classifica o nível de interesse em utilizar uma plataforma como o Fio Condutor estabelecer contacto com os profissionais e companhias?

- ☐ Nenhum interesse ☐ Pouco interesse ☐ Interesse médio ☐ Muito interesse

3.2. Como classifica o nível de apoio que o Fio Condutor lhe poderia dar no processo de tomada de decisão na programação da sua instituição?

- ☐ Nenhum apoio ☐ Pouco apoio ☐ Algum apoio ☐ Muito apoio

3.3. Considere o seguinte contexto: é utilizador da plataforma Fio Condutor pretende programar as actividades culturais da sua instituição, indique qual das afirmações se aproxima mais da sua opinião. (assinale apenas **uma** afirmação)

- ☐ A plataforma Fio Condutor seria um importante auxiliar ao permitir-me ter acesso a todas as informações acerca de um espectáculo, companhia ou profissional, facilitando assim uma tomada de decisão mais imediata.
- ☐ O Fio Condutor seria um importante auxiliar no processo de decisão, relegando, no entanto, o contacto com os profissionais para outras ferramentas de comunicação.
- ☐ O Fio Condutor seria um importante auxiliar para manter o contacto permanente com as companhias/profissionais mas dispenso as funcionalidades de comunicação disponibilizadas.
- ☐ A plataforma Fio Condutor não seria um auxiliar importante no processo de decisão pelo que não a utilizaria.

3.4. Utilizaria um site com as características do Fio Condutor no dia-a-dia?

- ☐ Não.
- Porquê ? _____
- _____
- ☐ Sim: indique em que situações: (assinale mais do que uma situação se aplicável)
- ☐ Na instituição onde trabalho. Para:
- ☐ Acompanhar o desenvolvimento de projectos
- ☐ Para consultar informações
- ☐ Em casa. Para:
- ☐ Acompanhar o desenvolvimento de projectos
- ☐ Para consultar informações
- ☐ Outra. Qual ? _____

MODALIDADE PROFISSIONAIS

3. Quanto ao interesse pela plataforma

3.1. Como classifica o nível de interesse em utilizar um sistema como o Fio Condutor para divulgar os seus projectos e se manter em contacto com os seus colegas de trabalho, com agentes culturais e com o público?

- ☐ Nenhum interesse ☐ Pouco interesse ☐ Interesse médio ☐ Muito interesse

3.2. Como classifica o nível de apoio que o Fio Condutor lhe poderia dar caso necessitasse de trabalhar a partir de outro ponto geográfico mantendo-se em contacto com os seus colegas de trabalho, agentes culturais ou outros?

- ☐ Nenhum apoio ☐ Pouco apoio ☐ Algum apoio ☐ Muito apoio

3.3. Considere o seguinte contexto: é utilizador da plataforma Fio Condutor, faz parte de um projecto em desenvolvimento (Work in Progress), o qual pode acompanhar à distância, indique qual das afirmações se aproxima mais da sua opinião. (assinale apenas **uma** afirmação)

☐ A plataforma Fio Condutor seria um importante auxiliar ao permitir-me manter actualizado sobre o avanço do trabalho e em contacto permanente com os colegas de trabalho, facilitando o acompanhamento dos projectos em que estarei envolvido.

☐ O Fio Condutor seria um importante auxiliar no acompanhamento dos projectos e tarefas, relegando, no entanto, o contacto com os colegas para outras ferramentas de comunicação.

☐ O Fio Condutor seria um importante auxiliar para manter o contacto permanente com os colegas mas dispense as funcionalidades de acompanhamento de projectos e tarefas.

☐ A plataforma Fio Condutor não seria um auxiliar importante de apoio ao trabalho à distância pelo que não o utilizaria.

3.4. Utilizaria um site com as características do Fio Condutor no dia-a-dia?

☐ Não .

Porquê ? _____

☐ Sim: indique em que situações: (assinale mais do que uma situação se aplicável)

☐ Na instituição onde trabalho. Para:

☐ Acompanhar o desenvolvimento de projectos

☐ Para consultar informações

☐ Em casa. Para:

☐ Acompanhar o desenvolvimento de projectos

☐ Para consultar informações

☐ Outra. Qual ? _____

MODALIDADE PÚBLICO

3. Quanto ao interesse pela plataforma

3.1. Como classifica o nível de interesse em utilizar uma plataforma como o Fio Condutor estabelecer contacto com os profissionais da área das artes do espectáculo?

☐ Nenhum interesse

☐ Pouco interesse

☐ Interesse médio

☐ Muito interesse

3.2. Como classifica o nível de apoio que o Fio Condutor lhe poderia dar caso necessitasse de programar uma ida ao Teatro?

☐ Muito apoio☐ Não .

Porquê ? _____

☐ Na instituição onde trabalho. Para:

☐ Para consultar informações

☐ Para consultar informações

☐ Outra. Qual ? _____

4.1. Indique, neste espaço, os comentários, críticas ou sugestões que tem relativamente ao modelo de plataforma proposta:

[illegible]

131

SINTESE DOS RESULTADOS DO SEGUNDO QUESTIONÁRIO

1. Quanto à utilização geral da plataforma

Quanto à utilização geral da plataforma	Não compreendi	Compreendi pouco	Compreendi bem	Compreendi totalmente
Como classifica o nível de compreensão do sistema de navegação na plataforma apresentada?			7	8
Como classifica o nível de compreensão das funcionalidades disponíveis?			7	8
Como classifica o nível geral de compreensão do procedimento de registo e suas diferentes categorias?			8	7
1. Quanto à utilização geral da plataforma	Inadequado	Pouco adequado	Bem adequado	Totalmente adequado
Como classifica a distinção em 3 tipologias de utilizador no procedimento de registo?			11	4
Como classifica a atribuição de funcionalidades distintas para cada tipologia de utilizador?			10	5
2. Quanto aos serviços de comunicação	Inadequado	Pouco adequado	Bem adequado	Totalmente adequado
Como classifica o nível de adequação dos serviços de comunicação do Fio Condutor para o fomento da comunicação entre utilizadores:			13	2
2.5. Como classifica o nível de adequação da informação fornecida às necessidades dos possíveis utilizadores da plataforma (profissionais do espectáculo, agentes culturais e público):			10	5
2.6. Como classifica o nível de adequação da área de profissionais e companhias às necessidades dos profissionais, agentes culturais e público:			11	4

Inquiridos	Como classifica o nível de utilidade das seguintes funcionalidades disponíveis	Inutéis	Pouco Uteis	Bastante Uteis	Muito Uteis
1					Classificou as 9 (todas)
2					Classificou as 9 (todas)
3					Classificou as 9 (todas)
4					Classificou as 9 (todas)
5				4,7,8 e 9	1,2,3,5 e 6
6				1,2,3,4 e 6	5,7,8 e 9
7			5 e 8	1,2,3,4,6,7,e9	
8					Classificou as 9 (todas)
9				1,3,7,8 e 9	2,4,5 e 6
10				4,8 e 9	1,2,3,5,6 e 7
11					Classificou as 9 (todas)
12					Classificou as 9 (todas)
13			6,7,8 e 9	1,2,3,4 e 5	
14				4, 8 e 9	1,2,3,5,6 e 7
15			8 e 9	5,6 e 7	1,2,3 e 4

Síntese da tabela anterior

	Inutéis	Pouco Uteis	Bastante Uteis	Muito Uteis
Possibilidade de criar um perfil como profissional e/ou colectivo.			4	11
Possibilidade de disponibilizar ficheiros (upload), de imagem, vídeo, texto,audio a outros utilizadores.			3	12

Possibilidade de efectuar download de ficheiros, referentes a profissionais, companhias e espectáculos (rider, cv's, vídeo, fotos, declarações autorais, etc.).			4	11
Ter acesso a todas as informações do sector (notícias, festivais, apoios, link's para outras plataformas nacionais e internacionais).			6	9
Possibilidade de lançar desafios de criação a profissionais (ou a outros profissionais).	1	2		12
Possibilidade de abrir um espaço de trabalho em desenvolvimento –área Work in Progress (aberta a todos os utilizadores, ou restrita a determinados contactos).	1	3		11
Possibilidade de acompanhar e comentar trabalhos na área Work in Progress	1	4		10
Possibilidade de lançar temas para debate e efectuar comentários na área Fórum.	3	4		8
Possibilidade de trocar mensagens com outros utilizadores	2	5		8

2. Quanto aos serviços de comunicação

Ordene os serviços de comunicação do Fio Condutor de acordo com a utilidade que lhes atribui no fomento da comunicação entre utilizadores (de 1 maior importância a 4 menor importância)	Troca de mensagens	Troca de ficheiros	Troca de comentários	Intervir na criação de um espectáculo
1	3	6	1	5
2	2	6	3	4
3	4	0	8	3
4	6	3	3	3
Ordene os seguintes serviços do Fio Condutor de acordo com a utilidade/importância que lhes atribui no apoio à agilização do processo de compra e venda de um espectáculo ou contratação de profissionais. (de 1 maior importância a 4 menor importância)	Troca de mensagens	Download de ficheiros	Troca de comentários	Acesso a todas as informações acerca de companhias, espectáculos profissionais
1	0	3	0	12
2	0	12	1	2
3	10	0	4	1
4	5	0	10	0

Acrescentaria algum serviço de comunicação	NÃO	SIM	QUAL?
	8	7	<p>1-troca de mensag. em tempo real e no fórum realizar debates em tempo real, com som e imagem.</p> <p>2-ferramentas que permitissem estabelecer contacto em tempo real, como mensagens instantaneas e videoconferencia</p> <p>4-Informação sobre as companhias e os criadores de referência a nível internacional, assim como uma dimensão ao nível da reflexão e publicações</p> <p>8- Acesso a todas as informações « actualizadas » dos programadores e suas linhas artisticas</p> <p>10- Uma categoria destinada exclusivamente às áreas técnicas (iluminação, Som, maquinaria de cena) onde os diferentes técnicos de diferentes espaços pudessem não só aceder aos requisitos técnicos de cada espectáculo mas também fazer comentários ou dar dicas para melhor adaptação de um determinado espectáculo a diferentes espaços. Bem como outras dúvidas da área técnica e características das salas e material técnico a que têm acesso ou soluções práticas e específicas com que se debatem diariamente.</p> <p>11- Informação sobre a crítica (quando disponível) e contactos para os media</p> <p>14 - Possibilidade de comunicar por video conferencia e uma área reservada a agentes culturais no estrangeiro, por exemplo com Espanha</p>

3. Quanto ao interesse pela plataforma

	Nenhum interesse	Pouco interesse	Interesse médio	Muito interesse
interesse em utilizar uma plataforma como o Fio Condutor estabelecer contacto com os profissionais e companhias?			1	14
	Nenhum apoio	Pouco apoio	Algum apoio	Muito apoio
nível de apoio que o Fio Condutor lhe poderia dar no processo de tomada de decisão na programação da sua instituição?			4	11
Esta questão não se aplica a utilizadores gerais (amostra é constituída assim por 10 indivíduos)	Hipótese 1	Hipótese 2	Hipótese 3	Hipótese 4
Considere o seguinte contexto: é utilizador da plataforma Fio Condutor, faz parte de um projecto em desenvolvimento (Work in Progress), o qual pode acompanhar à distância, indique qual das afirmações se aproxima mais da sua opinião. (assinale apenas uma afirmação)	3	7		

Hipótese 1: A plataforma Fio Condutor seria um importante auxiliar ao permitir-me ter acesso a todas as informações acerca de um espectáculo, companhia ou profissional, facilitando assim uma tomada de decisão mais imediata.

Hipótese 2: O Fio Condutor seria um importante auxiliar no processo de decisão, relegando, no entanto, o contacto com os profissionais para outras ferramentas de comunicação.

Hipótese 3: O Fio Condutor seria um importante auxiliar para manter o contacto permanente com as companhias/profissionais mas dispense as funcionalidades de comunicação disponibilizadas.

Hipótese 4: A plataforma Fio Condutor não seria um auxiliar importante no processo de decisão pelo que não a utilizaria.

	NÃO	SIM	Nos 2 locais	No trabalho. Para: Acompanhar o desenvolvimento de projectos	No trabalho. Para: consultar informações	Em casa. Para: Acompanhar o desenvolvimento de projectos	Em casa. Para: consultar informações
Utilizaria um site com as características do Fio Condutor no dia-a-dia?		15	14, sendo que 2 só consultariam a plataforma em casa	13	12	10	11

4. Comentários e sugestões:

4. Comentários e sugestões:		
Nº Inquirido	Comentários	Sugestões
1	Naquilo a que se propõe, penso que a plataforma tem uma organização e comunicação muito clara e parece coerente, tendo como principal mais valia relativamente a outras plataformas similares a possibilidade de acompanhar projectos em criação ao mesmo que tem um fórum e espaço para comentários aos seus diversos conteúdos. Estas funcionalidades são determinantes para o enriquecimento deste dispositivo e são a sua possibilidade de se distinguir e afirmar. Na prática de programação, as funcionalidades da plataforma têm um carácter utilitário, sobretudo quando se pretende obter informações rapidamente ou tirar alguma dúvida. São sobretudo as possibilidades de troca que podem torná-la uma mais valia efectiva para o trabalho de pensar e fazer programação, incluindo os criadores. Penso que a divisão em 3 tipos de utilizador é adequada, mas creio que as designações "profissional" e "agente cultural" não são as mais adequadas, apesar de entender o que significam. Um agente	

	<p>cultural também é um profissional e um profissional também é um agente cultural.</p> <p>Por último, gostaria de fazer uma reflexão sobre o papel destas plataformas. Tenho encontrado algumas plataformas úteis para o trabalho de programação, sobretudo no que respeita o conhecimento do panorama internacional de criação. No entanto, acredito que a criação artística é o terreno do caos, do imprevisto, do encontro e da liberdade. Embora reconheça que há situações em que estas plataformas são úteis porque permitem responder rapidamente a questões práticas, considero que geram muitos equívocos. Em primeiro lugar sobrevalorizam a criação como objecto e como bem de consumo. Em segundo lugar, têm servido para realçar muito trabalho mau, já que é prática corrente, sobretudo entre artistas, e também em parte entre as companhias, verificar-se que quem mais faz produção de si próprio é quem menos concentrado está na criação. Ora é a criação o que mais interessa, e um bom programador é aquele que vai atrás de conhecer o artista no seu meio e nas suas interrogações. A velocidade de programação que nos é pedida é que fomenta a existência destes dispositivos, que, como já disse, correm o risco de colocar ao mesmo nível os bons e os maus trabalhos, e até de eliminar do circuito muitos bons trabalhos, os daqueles que não utilizam este tipo de meios.</p>	
4	É difícil pela visualização do vídeo ter uma percepção completa da plataforma, mas a minha impressão é que ela globalmente me parece bem estruturada e pode ser um instrumento estratégico para o desenvolvimento das práticas artísticas, dos processos de criação e dos profissionais em Portugal.	Seria importante que pudesse haver interações com o que se faz internacionalmente.
5	A possibilidade de numa mesma plataforma poder aceder de forma rápida e simples aos conteúdos e informação prática acerca de trabalhos e criadores parece-me de extrema utilidade. Aqui, saliento a enorme vantagem que é ter a capacidade de executar upload/download de vídeo. Julgo também que a secção "work in progress" é extremamente interessante tanto para criadores como para programadores potenciando a qualidade do trabalho dos primeiros e o grau de conhecimento de determinado objecto artístico dos segundos. Tenho alguma relutância no que diz respeito ao facto da plataforma poder vir a ser canal privilegiado para a comunicação entre quem pretende fazer circular um espectáculo e quem o pretende adquirir. No entanto, numa fase preliminar de desenho e planeamento de projectos que cruzem diversos criadores e instituições, o Fio Condutor, enquanto espaço de intersecção de pessoas e ideias, parece reunir as condições para a promoção de troca e discussão que em muito pode beneficiar todo o circuito de criação e circulação de projectos na área das artes performativas.	
6		O projecto parece-me muito válido, no entanto gostava de sugerir que os profissionais pudessem, tal como os agentes culturais proceder ao download de fichas técnicas. Seria um importante veículo de troca de informações relacionadas com a montagem dos espectáculos que, muitas vezes é feita à margem da "compra" do projecto, mais seria um valioso espaço para adequação de fichas técnicas dos espectáculos aos espaços de acolhimento dos mesmos uma vez que permitiria a visualização e alteração de ficheiros (plantas, listas de equipamento, planos de trabalho) em tempo quase real.
8		Possibilidade nas questões do work in progress ter uma webcam para seguir em tempo real o trabalho efectuado, em alturas específicas do dia de trabalho, sejam elas mais práticas ou de carácter mais teórico.
10	Parece de muito interesse para a área cultural, sendo que seria de grande utilidade para a função em que estou directamente envolvido a existência de um meio de comunicação e de acesso a informação muito específica e sem dúvida se destacaria dos demais.	
11	Na qualidade de "público", penso que a proposta é suficiente.	Penso que se pode melhorar com a disponibilização de links para outras plataformas ou sítios com informações sobre os espectáculos (textos, autores, dramaturgia, actores, produtores, crítica, imprensa), em Portugal ou não.
14	Acho a proposta muito interessante e em termos visuais e de estrutura de acesso fácil o que torna este tipo de plataformas muito apelativo para uma primeira consulta e fidelização no acesso; dando também relevo aos conteúdos.	Possibilidade de comunicar por vídeo conferência e uma área reservada a agentes culturais no estrangeiro, por exemplo com Espanha